منهاج رياض الأطفال

الجزء الثاني

أستاذ دكتور
محمد متولي قنديل

دكتور
رمضان مسعد بدوي

٢٠٠٦

مقدمة الكتاب

يهدف هذا الكتاب إلى وضع إطار أو خطة عمل واضحة تتسم بالثقة لتحديد شكل منهاج الروضة في ضوء على البحوث والنظريات الحديثة في تعليم وتعلم الأطفال. وطرق التعامل مع الطفل والتي لا يجب أن تعتمد على الشخص الكبير فقط بل والأهم من ذلك على الطفل نفسه، وعائلته، والإطار الثقافي والاجتماعي الذي يحكمه.

لقد استند هذا الكتاب على محور أساسي فيما يتعلق بتعليم وتعلم الأطفال، وقد استندنا في ذلك على عدد من المبادئ الأساسية لتعلم الطفل نجملها على النحو التالي:

- إن أفضل طريقة لإعداد الأطفال لحياة الكبار هو تزويدهم باحتياجاتهم كأطفال.
- يعتبر الأطفال أفراداً مكتملين لهم مشاعر وأفكار وعلاقات مع الآخرين، كما أنهم بحاجة إلي أن يكونوا أصحاء جسمانياً وعقلياً وأخلاقياً وروحياً.
- المقررات مثل الرياضيات والفن لا يمكن فصلها عن بعضها، بل يتعلمها الأطفال بطريقة متكاملة وليس في أجزاء أو أقسام منفصلة.
- يتعلم الأطفال علي الوجه الأفضل عندما نعطيهم فرصاً لتحمل المسئولية، وعندما يسمح لهم بارتكاب أخطاء، واتخاذ قرارات، وعندما ينظر إليهم باحترام كأشخاص متعلمين.
- يجب التأكيد علي مبدأ الضبط الذاتي، فهذا النوع من الضبط ضروري لتنميته عند الأطفال، كما أن قواعد ونظم الإثابة ينبغي تطبيقها علي المدى القصير وليس علي المدى البعيد، وأيضاً يحتاج الأطفال إلي تقدير مجهوداتهم.

- هناك أوقات مناسبة يكون فيها الأطفال قادرين علي تعلم أشياء معينة بعينها.
- ما يستطيع أن يقوم به الأطفال (أكثر مما لا يستطيعون القيام به) هو نقطة البداية لتعليم الأطفال.
- يبرز وينمو الخيال والإبداع وكل أنواع السلوك الرمزي (قراءة، كتابة، رسم، تعبير حركي، موسيقي، أعداد رياضية، جبر، تمثيل الأدوار، تحدث) وذلك عندما تكون الظروف مناسبة.
- إن تكوين العلاقات مع أناس أخريين سواء كانوا كباراً أو أطفالاً أكبر تحتل مكانة مهمة في حياة الطفل.
- تتمثل جودة التعليم في ثلاثة محاور: الطفل، والسياق الذي يتم فيه عملية التعلم، والمعرفة والفهم الذي يطورها الطفل ويتعلمها.

كما يهدف الكتاب إلى تزويد طالبات رياض الأطفال بأسس بناء منهاج رياض الأطفال وأهدافه ومحتواه، وأساليب التقويم المتبعة في الروضة، كما يتيح هذا الكتاب الفرصة لتعرف الطالبة على النماذج المختلفة لمناهج رياض الأطفال المحلية والعالمية، مع تمكينها من تكوين نظرة تحليلية ناقدة بعد دراستها لهذا الكتاب، وتدريبها عمليا على بعض المهارات التي تتعلق بتنظيم المنهج وتطبيقه في الروضة، ويمكن تحديد أهداف هذا المحتوى في الأتي:

١ . تعريف الطالبة بمفهوم مناهج رياض الأطفال .

٢ . تعريف الطالبة بالاتجاهات العالمية في تصميم مناهج رياض الأطفال .

٣ . إكساب الطالبة مهارة تحليل مضمون بعض المناهج المقدمة في رياض الأطفال .

٤ . تدريب الطالبة على تصميم بعض أنشطة منهج رياض الأطفال .

٥ . تمكين الطالبة من تطوير بعض أساليب التقويم .

٦ . تشجيع الطالبة على ابتكار وحدات مكونة لمنهج رياض الأطفال .

ومن أجل تحقيق تلك الأهداف اشتمل هذا الكتاب على أجزاء ثلاثة بيانها كالتالي:

١ ٠ الجزء الأول، وقد اشتمل على أحد عشر فصلا تناولت الأتي:

الفصل الأول: مقدمة في مفهوم منهاج الروضة.

الفصل الثاني: الأسس العالمية في بناء منهاج الروضة.

الفصل الثالث: خصائص وعناصر وعمليات منهاج الروضة.

الفصل الرابع: علاقة المنهاج بخبرات وأنشطة التعلم وتنظيم طرق الاستفادة من عناصر البيئة المحيطة في بناء منهاج الروضة.

الفصل الخامس: محددات منهاج الروضة وإثراؤه.

الفصل السادس: العوامل الأساسية في اعتبار خصائص طفل الروضة وحاجته وخصائص المنهج الذي يلبي حاجات الأطفال ويراعي الفروق الفردية بينهم.

الفصل السابع: نظريات تعلم طفل الروضة.

الفصل الثامن: خصائص معلمة رياض الأطفال.

الفصل التاسع: نماذج لبرامج تعلم طفل الروضة.

الفصل العاشر: أسس تقويم وتطوير منهاج رياض الأطفال.

الفصل الحادي عشر: دور الوالدين والأسرة في إعداد منهاج الروضة وتنفيذه.

٢ ٠ الجزء الثاني، وقد اشتمل أيضا على أحد عشر فصلا تناولت الأتي:

الفصل الأول: اللعب كمدخل للتخطيط وبناء منهاج رياض الأطفال.

الفصل الثاني: ألعاب المهـــــد.

الفصل الثالث: ألعاب الرياضيات.

الفصل الرابع: الألعــــــاب العلميــــة.

الفصل الخامس: الألعاب الاجتماعية.

الفصل السادس: الألعاب اللغوية.

الفصل السابع: نظريات تعلم طفل الروضة.

الفصل الثامن: اللعب بالدمى.

الفصل التاسع: الألعاب البنائية.

الفصل العاشر: الألعاب الإلكترونية.

الفصل الحادي عشر: ألعاب ذوي الحاجات الخاصة.

٣ ٠ الجزء الثالث، وقد اشتمل على فصول ستة تناولت الأتي:

الفصل الأول: وحدة التربية الأمانية.

الفصل الثاني: وحدة التغير.

الفصل الثالث: وحدة زراعات البيئة.

الفصل الرابع: وحدة التنوع والوظيفة في الحيوان.

الفصل الخامس: وحدة الدراسات التاريخية والمتحفية.

الفصل السادس: وحدة التشكيل الفنى بالعجائن.

وأخيرا نتمنى أن يكون هذا الكتاب إضافة لما لدى معلمات رياض الأطفال من ثقافة مهنية ، راجين من وراء ذلك مزيدا من الإفادة والتمكن في مناهج الطفولة المبكرة ٠

والله الموفق؛

مايو ٢٠٠٦ م المؤلفان ،،،،

أ٠د٠ محمد متولي قنديل ، د٠ رمضان مسعد بدوي

الجزء الثاني

الفصل الأول: اللعب كمدخل للتخطيط وبناء منهاج رياض الأطفال.

الفصل الثاني: ألعاب المهـــــد.

الفصل الثالث: ألعاب الرياضيات.

الفصل الرابع: الألعـــــاب العلميـــــة.

الفصل الخامس: الألعاب الاجتماعية.

الفصل السادس: الألعاب اللغوية.

الفصل السابع: نظريات تعلم طفل الروضة.

الفصل الثامن: اللعب بالدمى.

الفصل التاسع: الألعاب البنائية.

الفصل العاشر: الألعاب الإلكترونية.

الفصل الحادي عشر: ألعاب ذوي الحاجات الخاصة.

الفصل الأول

اللعب كمدخل للتخطيط وبناء منهاج رياض الأطفال

تمهيد:

يؤكد علم نفس الطفل علي أن اللعب بالنسبة إلي الطفل وبشكل خاص الطفل الصغير هو الحياة الكاملة ووظيفة الطفل الأولي وعمله الأساسي. فعن طريق اللعب يسعد الطفل، وتدخل البهجة إلي نفسه، ويحلق في عالم الخيال، بالإضافة إلي ذلك عن طريق اللعب ينمو الطفل نمواً سليما صحيحاً بدنيا ونفسياً ويتعلم أفضل وأبقي أنواع التعلم.



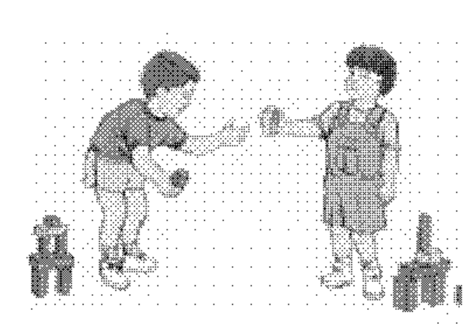
ونتيجة للنظريات العديدة في مجال علم النفس، بشكل عام وعلم النفس التربوي وعلم نفس الطفل علي وجه الخصوص، والجهود المهمة التي بذلها بعض التربويين من أمثال: "روسو، وبستالوزي، وفروبل، ومنتسوري، وبياجيه" وغيرهم، لم يعد ينظر للعبة الطفل اليوم بوصفها مجرد وسيلة لشغل أوقات فراغه وإلهائه والترفيه عنه. فقد أصبح لعب الطفل ولعبته في الفكر التربوي المعاصر وبشكل خاص فيما يتعلق بالأطفال الصغار – سن ما قبل المدرسة – هي الوسائل الفعالة، بل أكثر

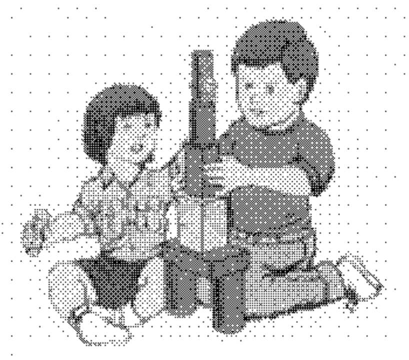
الوسائل فعالية في تعليم وتعلم الأطفال عند هذه الأعمار، كما أنها أفضل الوسائل المتوافرة لتنميتهم في مختلف جوانبهم والإسراع من معدل نموهم.

- **اللعب والتعلم:**

كثيرا مما يتعلمه الأطفال يأتي من خلال اللعب. إن النمو البدني والاجتماعي والعاطفي والعقلي للأطفال يتوقف علي النشاط. لذلك، يعد إتاحة الفرصة للأطفال للعب من الجوانب الرئيسية لبرنامج رياض الأطفال. هذا البرنامج يبني علي هذا المدخل الطبيعي للتعلم ولا يحيد عنه. فالأطفال يكتشفون العالم من حولهم من خلال اللمس والتناول اليدوي والاستكشاف والتجريب. ومن خلال التفاعل مع الأطفال الآخرين ومع البالغين يكتشف الأطفال أنفسهم وعلاقاتهم بالآخرين. ومن خلال اللعب يقوم الأطفال بتقليد الكبار ويجربون ما يعنيه أن تكون جليسة أطفال أو صياد أو رجل حريق أو طبيب وهكذا. ومن خلال اللعب يتعلمون كيف يحلون المشكلات وكيف يعملون بشكل تعاوني مع الآخرين.

والأطفال ينخرطون في أنواع كثيرة من اللعب وفقا لظروفهم وحاجاتهم الخاصة. وتتنوع أنواع اللعب من الملاحظة غير النشطة إلى المشاركة في اللعب الجماعي الذي يتطلب تخطيط وتعاون. وتشجع دور رياض الأطفال أنواع عديدة من اللعب. اللعب الترابطي أو الجماعي يحدث عندما يلعب الأطفال مع بعضهم البعض يشاركون بعضهم البعض في المواد والأنشطة المتشابهة بصورة غير منظمة. واللعب التعاوني يتطلب التنظيم حول غرض ما. وفي اللعب الفردي يلعب الأطفال منفردين لإرضاء اهتمامهم الخاص دون الإشارة

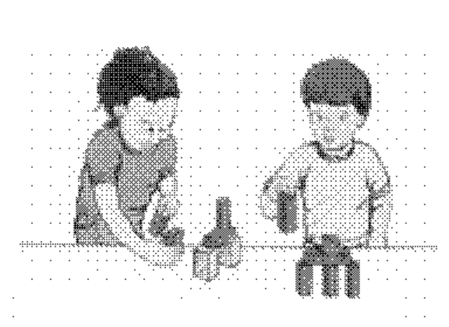




اللعب التعاونى

للآخرين. والأطفال الذين يشاهدون أطفال آخرين يلعبون ويسألون أسئلة ويقدمون اقتراحات، دون الدخول إلى اللعبة يقال أنهم يلعبون بالمشاهدة. والأطفال الذين يلعبون بجانب بعضهم البعض بمواد متشابهة يقال أنهم في لعب متناظر أو متوازي.

وهناك مراحل لدرجة تعقد اللعبة. المرحلة الأولي هي الاستكشاف البسيط أو التناول اليدوي البسيط لأدوات اللعب. ومن أمثلة هذه الألعاب سكب الماء قدما وخافا أو لمس الرمل. ومع استخدام الأطفال للأشياء كرموز لشيء آخر، نقول أنهم ينخرطون في لعب رمزي. مثال ذلك، قد يضع الطفل صندوقين على شكل صليب لعمل "طائرة". وهذه مرحلة اللعب التي يستخدمها كثير من أطفال رياض الأطفال الذين يمرون، بما يعنيه "بياجيه" بمرحلة ما قبل العمليات. ومع قدرة الأطفال علي اللعب بشكل تعاوني، يبدءون لعب ألعاب يقومون فيها بابتكار قواعد. هذه القواعد تتغير بانتظام ويمكن للاعبين أن يغيروا بمجهود بسيط في حين أن الكبار تربكهم مرونة القواعد. معظم أطفال رياض الأطفال لا يكون لديهم الاستعداد بعد لمستوي اللعب المعقد الذي تكون فيه قواعد اللعب جامدة.


اللعب المتوازي

إن اللعب التلقائي في بيئة متمركزة علي النشاط من مميزات برامج رياض الأطفال الفعالة. وعلي المعلم بعد إعداد بيئة غنية أن يطيل اللعب بملاحظة الأطفال والتفاعل معهم وإعطاءهم معلومات إضافية وإضافة أو تغيير الأدوات حسب الملائمة، وفي بعض الحالات إعطاء الأطفال إحساس بالتوجه.


اللعب الانعزالي

ووفقا ل"بياجيه"، يبني الأطفال من خلال اللعب الإحساس بالنظام والمعني من البيئة، فهم دائما ما ينظمون ويعيدون تنظيم المعلومات والخبرات الجديدة. وعملية تغيير أنماط التنظيم السابقة (الأنظمة) هذه هي ما يسميها "بياجيه" بالتعلم. وهو ليس نفس نوع التعلم الذي في بساطة تذكر الأسماء أو الحقائق.

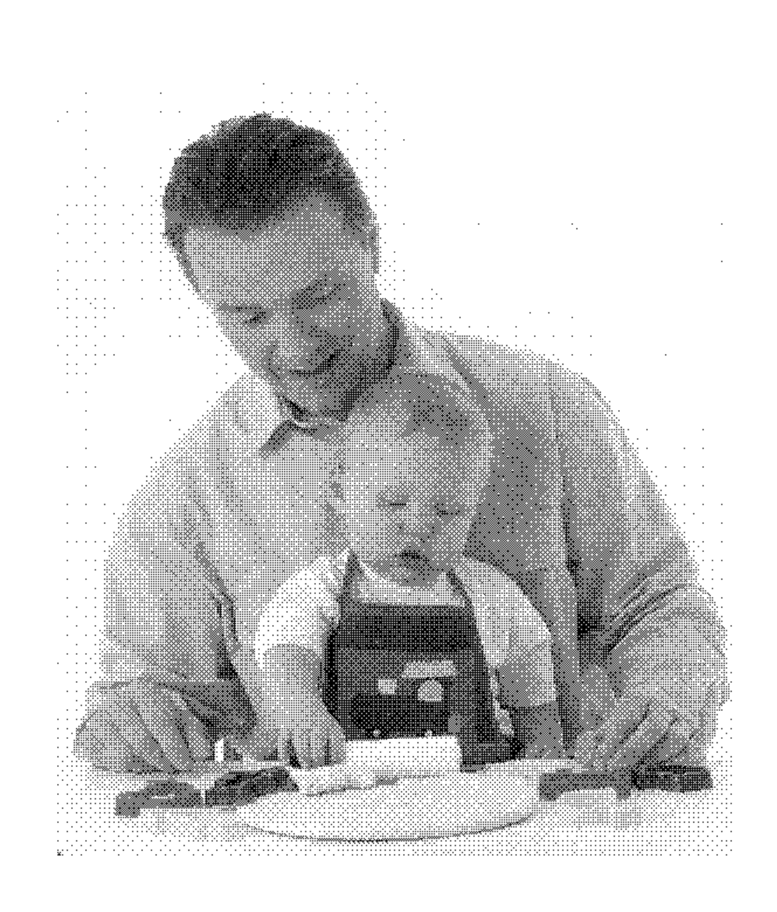
اللعب بالمشاهدة

إن للخبرة تأثير علي لعب الأطفال. قد يوجد في فصل رياض الأطفال بعض الأطفال الذين لا يعرفون كيف يلعبون بشكل بنائي وخيالي. وهم ينخرطون في أنشطة بدنية مثل التسلق والجري والتمايل، لكنهم ليسو قادرين علي أن يركزوا لفترة طويلة أو أن يطوروا فكرة من خلال مستويات عديدة من اللعب. هؤلاء الأطفال قد يكونون معتادين علي الأنشطة الأكثر سلبية مثل مشاهدة التليفزيون. وهؤلاء قد لا تكون ميولهم الطبيعية للاستكشاف والتساؤل قد تم تشجيعها. لهذا السبب، ينبغي علي المعلمين مساعدة الأطفال علي تطوير الأفكار، وفي بعض الأحيان إمدادهم بنموذج بالقيام بدور الطفل والدخول إلى اللعب. فقد لا يكون من الكافي مجرد تزويد الأطفال بأدوات لعب شيقة ومناسبة.

والأطفال يأتون إلى رياض الأطفال بأنواع مختلفة جدا من الخبرات من المنزل ومدارس الحضانة ومجموعات اللعب أو مراكز الرعاية النهارية. لذلك فاستجاباتهم لبرنامج رياض الأطفال تختلف. حيث تشجع بعض برامج الحضانة والرعاية النهارية اللعب ذاتي التوجه، في حين تؤكد أخري علي الأنشطة المتمركزة حول المعلم والمهارات المتدرجة. هذه البرامج غالبا ما تواجه صعوبة في التعامل مع أعداد كبيرة من الأطفال في بيئات ليست مصممة للأطفال وليس بها أدوات كافية. وكما يدير الآباء ومقدمي الرعاية النهارية أطفالهم، فإن دور الحضانة ومراكز الرعاية النهارية أيضا تطبق طرق مختلفة لإدارة الأطفال في المجموعات. وعندما يدخل الأطفال الحضانة قد يحتاجون أحيانا للمساعدة في:

- استخدام اللعب كوسيلة لزيادة الثقة في أنفسهم وفي قدرتهم علي التعلم.
- اكتساب المهارات الاجتماعية الملائمة.
- اكتساب التوجه الذاتي.

والأطفال الذين حققوا درجة من الثقة في النفس والمهـارات الاجتماعيـة الملائمة والتوجه الذاتي يكونون علي استعداد للانخراط في اللعب الـذي يـستلزم زيادة كبيرة في المعلومات والفهم. ولعل برنامج رياض الأطفال المخطط جيدا يتيح لكل طفل أنشطة فيها درجة مناسبة من التحدي.

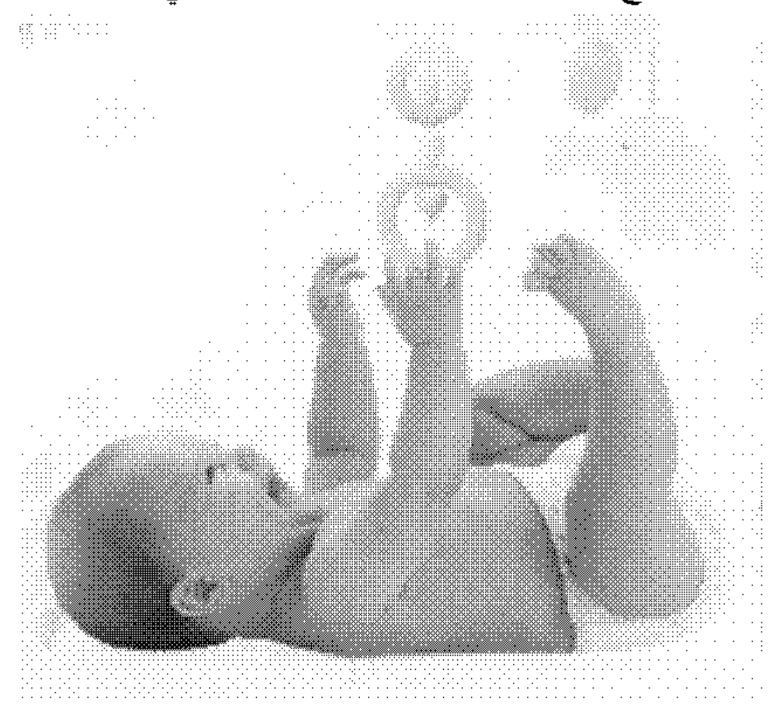


الفصل الثاني

ألعاب المهـــــد

تمهيد:

حينما نتحدث عن الكبار وأدوارهم في اللعب مع الأطفال يجب أن نضع في الاعتبار أولاً أسرة الطفل باعتبارها بيئته الأساسية والتي ما تزال الأم تلعب فيها دوراً كبيراً في التعامل مع الطفل بدءاً من اللحظات الأولي من عمره .



وبالرغم من وجود رب الأسرة ذلك الرجل الذي يختلف إلى حد ما عن الأم في التعامل مع الطفل حيث أن هناك ما يسمى بالأمومة Mothering ، وهناك ما يسمى بالأبوة Fathering فهاتان الكلمتان تختلفان إلى حد ما في المعنى والفحوى ألا أننا نميل إلى استخدام لفظه الأمومة في سياق حديثنا عن هذا الموضوع.

وإذا كانت الحماية والرعاية الطبيعية التي يتلقاها الطفل من أمه تعتبر شيئاً بديهياً ألا أن الحب والدفء الذي تعطيهما الأمهات لأطفالهن إنما يساعد كثيراً في نمو الطفل وحيويته حيث تعتبر الأمومة عطاء عظيما للطفل. ولقد لاقت عناية الأبوين بطفلهما اهتماما كبيرا من البحوث والدراسات من مدة كبيرة واتفقت على أن الأم الناجحة هي التي تزود طفلها بنوع من الإشعاع الروحي أو الاتصال

الروحي الذي يحمي آمال الطفل ونظرته دائماً لمستقبل سعيد ضد ظروف قاسية قد يقابلها على مسار حياته كلها .

والأمومة بذلك تعتبر قارباً متيناً يلوز به الطفل وقت الحاجـــــــة. ودور الأم كمصدر للعب الطفل لا أحد ينكره، والأبحاث النظرية وتكنولوجيـــا التعامـــل مـــع تطبيقاتها لم تتوان في الاستفادة من هذه العلاقة الوثيقة بين الأم وطفلها، وفي هـــذا الصدد أخذ عدد من الأطفال بعيداً عن أمهـــاتهن لدراســـة صـــور ردود أفعـــالهم وشعورهم عن طريق أجهزة توجيه صناعي وتعامل آلي وضـــع خصيـــصاً لهـــذا الغرض كل ذلك تحت ملاحظة ومراقبة المختصين الـــذين بنـــوا خططهـــم علـــى مؤشرات واستنتاجات العلاقة بين الأم وطفلها .

واكتشف الباحثون أن الأطفال في الأيام الأولى بعد الولادة مباشرة يقضون مدة طويلة في النوم وعند الاستيقاظ لوحظ أن الأطفال يكونوا متضايقين وغير مستقرين فبدوا بتعريضهم لأشياء ولعب سرعان ما راقبها لطفل ثم تعامل معها وقد أضـــفى هذا السلوك عليه السرور والبهجة. وفكر الباحثون في التركيز على الأجهزة التـــي تثير هذا الاهتمام ولكن السؤال كان ما نوع التوجيه الذي يمكن أن نعطيه للطفل ؟ وهل من الممكن أن تستطيع الأجهزة والأدوات إضفاء الهدوء والراحة للأطفـــال ؟ بالفعل وجدا الباحثون أن الأصوات ذات التردد المنخفض المنبعث من تلك الأجهزة أقوى تأثيراً في هدوء الطفل من الأصوات ذات التردد العالي مما يدل على أن ميل الإنسان الغريزي أو الفطري للهدوء والسكينة مهما حاولت الحضارة الحديثة إضفاء الضوضاء والإزعاج، كما تبين أن الطفل ينسجم مع الأصوات الموسيقية الهادئـــة والقطع الشعرية التي ترددها الأم له حتى في الشهور الأولي من عمره، واكتـــشفوا أيضاً أن الطفل يرتاح لحركة الهزاز لدرجة أن الطفل يمكن أن يتحمل ٦٠ حركـــة في الدقيقة الواحدة.

وباكتشاف أن الأصوات ذات التردد المنخفض يستجيب لها الطفل أكثر من ذات التردد العالي عند الهدوء والخلود إلى النوم. ولأن الطفل يرتاح دائماً لدقات قلب الأم ذات الريتم المميز فقد استفادوا من ذلك في تسجيل شرائط كاسيت مسجل عليها نداءات وأصوات معينة من الأمهات يستجيب لها الطفل وتساعده على الهدوء والنوم.

ولكن لا ينبغي اعتبار نتائج هذه الدراسات دقيقة تماماً حيث أن الطفل يمكن أن يغير من سلوكه حسب ظروف الزمان والمكان كذلك تعامل الطفل مع الأجهزة والأدوات غير تعامله مع أسرته، كذلك الأم يمكن أن تعطي قدراً لا حصر له من التنغيمات الصوتية والقطع الشعرية والأغاني مما تعجز عنه هذه الأدوات والأجهزة، ونجد هذا موجود في تعامل الأم مع الطفل حيث أنها تعامل ابنها حسب ما تراه منه وبذلك تغير من طريقتها في التعامل معه باستمرار ومن ثم فالأم يمكن أن تحقق نجاحاً باهرا في هذا الصدد. أما بالنسبة للأصوات والقطع الموسيقية المسلة على شريط كاسيت والذي يتردد كثيراً بنفس الريتم والصوت فقد يستجيب الطفل في أول الأمر ولكن سرعان ما يقوم الطفل بإظهار التضايق والانفعال، وذلك ينتج عند تشبع الطفل بما تكرر دائماً أمامه .

ومن ثم فالطفل يميل إلى تغيير نماذج المثيرات وحيوية الطفل ونشاطه تتوقف على وضعه أو موضعه position من حيث النوم أو الجلوس فالضيق والتبرم يظهر على وجه الطفل لأنه لا يستطيع رؤية الأشياء البعيدة ولا يرى ألا القريب منها فقط، أنه يريد أن يري الأشياء التي تتحرك ذهاباً وإيابا وليس أول على ذلك من أن تري المجهود الكبير الذي يبذله الطفل من أجل الالتفاف حوله والنظر هنا وهناك محاولا بذلك رفع رأسه الكبيرة التي تتناسب مع باقي أعضاء جسمه ولذلك ينصح بعدم ترك الطفل مدة طويلة من الزمن مستلقياً على ظهره أمامه إلى سقف الغرفة بعكس ما يكون مستلقياً على بطنه فتكون حركته أكثر، وربما تكون تلك

بدايات التعلم من النظر حوله في هذه السن المبكرة من خلال التقاط أشياء والنظر إليها وملامستها . عموماً يكون الأطفال سعداء لما يحملوه أو يلتقطوه من الأرض ويكونون سعداء أكثر حينما يحملوا بطريقة معينة تسمح باللعب معهم.

لعب الإثارة والشغف: Exciting play

الأطفال الصغار لديهم قدرة عجيبة للتمييز بين النماذج البصرية المختلفة (التي يراها أو يسمعها) وحتى بالنسبة للأشياء الجديدة التي سوف تضاف لخبراته.

ومن هنا فإن عقول الرضع دائماً يقناه إلى أبعد الحدود للمثيرات الجديدة وذلك راجع إلى أنهم يملكون ذاكرة معقدة للتعامل مع المثيرات من حولهم مما لم يكن معروفاً من قبل، ومن هنا فنحن مدعوون لتزويد الرضع بمثيرات تكون لها الفاعلية والتأثير في إثراء خبراتهم جنباً إلى جنب مع الحياة الأسرية التي يعيشونها .

وانطلاقاً من نتائج الأبحاث التي حاولت تفسير وتأويل كيفية إدراك الرضع للمثيرات الأولى، حلول العديد من المختصين تزويد الرضع بخبرات إضافية للتعلم تجعلهم أكثر ذكاء في هذه السن المبكرة فقاموا بتزويدهم بأجهزة خاصة لهذا الغرض ومنها أفلام أتوماتيكية والتي يمكن التحكم فيها من خلال حركة الرضيع ذاته فكل حركة يقوم بها الرضيع تحدث صورة جديدة يشاهدها بنفسه وهو في نفس الوقت صانعها وبهذا يمكن أن نتصور إيجاد جيل جديد من الصغار ذي خبرة لم يسبقهم فيها أحد باستخدام اللعب بالأجهزة الإلكترونية والتي يمكن أن تعطينا كما لا حصر له من المثيرات التي يتفاعل معها الرضيع والتي تساعده علي كيفية التعامل مع هذا العالم الجديد القادم له.

ولا ننكر في هذا الصدد دور اللعب التقليدية التي توضع بجوار الطفل وحوله وبعضها يوضع في يده فتسقط منه فنعيدها له وهكذا.

ولأن الطفل قد اعتاد مشاهدة المخلوقات الحية المحيطة به بما تتميز بـــه مـــن خاصية الحركة التلقائية فأنه يكون شغوفاً أيضاً بمشاهدة أشياء نحركها لـــه مثـــل العرائس القفازية أو البالونات الملونة والتي تتطاير في كل مكان والحيوانات فـــي مشيها وطريقة حركتها والتي تقترب إلى حد ما من الإنسان تكون هـــي الأخـــرى بمثابة متعة وتسلية بالنسبة للرضيع الذي يشاهدها وينظر إليها وتلك مسئولية الكبار في حمل صغارهم إلى أماكن المشاهدة وملاحظتهم باسمرار وبيان انطباعهم في هذا الصدد فإمكانية التعلم تتحدد وتتبلور من تلك النقطة التي أشرنا إليها محـــاولين أن نجد إجابة لكل تعامل أو سلوك يسلكه الرضيع.

ومن منطلق فهم طبيعة سلوك الرضيع نحو المواقف المختلفة قام عـــدد مـــن الباحثين بإجراء تجارب في هذا الشأن لمحاولة مقارنة ردود أفعال الرضـــع تجـــاه أمهاتهن فقـــام احـــدهما ويـــدعي John Tatam مـــن جامعـــة Edin burgh University استعان بعدد من الأطفال الرضع ووضعهم خلف شاشـــة زجاجيـــة كبيرة في المرة الأولي يستطيع الرضع أن يروا أمهاتهن ، وفي المـــرة الثانيـــة لا يستطيعون وفي الحالة الأخيرة وجدوا أن الأطفـــال فـــي حالـــة تـــضايق كبيـــر واضطراب، وهذا يعطي مؤشراً أن الطفل حينما يحمل علي الأذرع فأنـــه يحـــاول بنفسه أن يكون في وضع يمكنه من النظر إلى كل شئ وملاحظته فالأطفال يكـــون لهم مقدرة ذاتية لكل امكانات التعليم بشرط وجود المربي الواعي بالنسبة لهم وهـــذا الجزء يلقي عبئاً لمفهوم الأمومة إذا أردنا أن نعرف لماذا هذه الكلمة مهمـــة بهـــذه الدرجة. أن فهم إشارات التعامل مع الطفل لحظة بلحظة وحساسيتنا تجـــاه تـــدرج نبضاته نحو الارتفاع والانخفاض يمكننا أن نتحسس ماذا يريد الرضيع وما أمالـــه ومتطلباته.

وإذا كانت بداية هذا الفصل الأمومة وبيان أهميتها القصوي في حياة الطفل فذلك راجع إلى أن الرضيع أول ما يتعامل معه هو وجه الإنسان والتي تعتبرها أول لعبة بالنسبة له. دعنا نتصور أننا مكان الرضيع ماذا نري من الوجه المقترب إلينا ؟.

نري عيون مضيئة متلألئة ذات حركة راقصة هنا وهناك تفتح وتغلق وتضفي عليها جفونها طابع خاص، والفم الذي يفتح ويغلق هو الآخر إنما يحدث همهمات يكشف عن ظهور الإنسان، واللسان والحاجب الذي يرتفع وينخفض طبقاً للحالة الانفعالية للوجه. هذه التركيبة المتنوعة التي تحدث أصواتاً وحركات وإشارات وإيماءات أنما تكون بمثابة اللعبة المتحركة الرائعة للرضيع ولا ننسي اليد التي تتحرك يميناً ويساراً لأعلي ولأسفل يتابعها الرضيع حينما تمسك بلعبه فيركز انتباهه على اليد التي تتحرك أكثر من الشئ الجامد الموضوع بمكانه فاليد هنا أكثر إثارة من اللعبة التي مسكت بها وأصابع اليد التي تجعلها الأم تمشي وتتحرك ببطئ تجاه الرضيع ثم سحبها بسرعة للوراء وعودتها مرة أخرى وهكذا ولعل ألعاب الأصابع Finger plays يمكن أن تزود الطفل بمتعه لا حدود لها في هذا الصدد.

اللعب وفن إدارة المحادثة مع الرضيع:

حينما يلعب الآباء مع الرضيع لا يكون هذا اللعب أو الاتصال بمعزل عن الكلام فاللعب والكلام بمثابة درجة متصلة ، والملاحظ أن الأمهات الماهرات لديهم القدرة على إدارة المحادثات مع صغارهن والرضيع أنما يتجاوب معهن بل ويتدخل في الحوار بينهما في الوقت المناسب بأن يقول أي شي في الموضع وذلك بطريقته الخاصة مستخدماً في ذلك فمه وانفه وحركات عينيه محدثاً إيماءات معبرة تحسها الأم بفطرتها وبحيث تعبر كل إيماءه يحدثها الطفل عن سعادته أو عدم سعادته بل ودرجة شدة هذه السعادة أو عدمها.

والطفل من جهته مستمع جيد ويسجل التوقعات أيضا بشكل جيد ويحاول أن يترجم ما سمعه بأشكال مختلفة متخذاً في ذلك الصوت المعبر والابتسامة والضحك المسموع وكل ذلك يصاحبه تعبيرات جسمية كاتساع حدقة العين أو فتح الفم بطريقة معينة إلى غير ذلك من أمور أنهم بذلك يستخدمون لغة ولكن بدون كلمات.

وبدايات النظام الاجتماعي وتعلم الأدوار الاجتماعية أنما يحدث في هذه السن المبكرة ولكل منها طقوس معينة تظهر بوضوح في حمام الطفل وتغذيته وتغيير حفاظته وكل هذه أمور يدركها الطفل ويتوقعها ومن ثم فهو في حاجة إلى عون الكبار.

أن فن إدارة المحادثة مع الرضيع وبعد ذلك مع الطفل في مراحل نموه المختلفة قدرة وإمكانية ومهارة ينبغي أن يلم بها الكبار حتى تنجح عملية الاتصال الجيد مع الطفل .

وعلي الأم أن تدرك جيداً:

- أن كل رضيع يرغب في المداعبة واللعب، وتدرك أن هذه المرحلة لها ألعابها ولعبها، ولابد أن تدرب نفسها علي كيفية ممارستها مع الرضيع وكيف تؤديها بجدارة.
- دور الأم في تحديد السلوكيات المطلوبة تجاه أطفالهن الرضع لإشباع رغبة اللعب لديهم.
- النظرة للوجوه والأشياء أول وسيلة اتصال للطفل للتعرف على عالمه الخارجي.
- لعب الإثارة من الألعاب المتطورة عبر السنوات المختلفة للطفل، ويلزم إلمام الأم بتطور هذه اللعبة، وطرق استخدامها عبر مراحل نمو الطفل المختلفة .

١ إلى ٢ شهـــــــر

بالرغم من أن الرضيع مازال صغيراً جداً إلا انه يقوي بدنياً كل يوم وسوف تلاحظين أثناء الشهر الأول :

- تقل تدريجياً الانعكاسات اللاإرادية، لحديثي الميلاد .
- يبدأ في إظهار شخصيته الناضجة.
- يبدأ الألفة الأولي.

وجهـــاً لوجه

الأطفال حديثي الولادة يعشقون العناق وينجحون في اســـتقطابك لهـــم. قومي بالاتصال البصري مع طفلك الرضيع طوال الوقت.

أديري جسمك تجاهـــه وضـــعي وجهـــك علـــى بعـــد ٢٠ ــ ٢٥ ســـم منه وتحدثي إليه في صوت غنائي. أميلي رأسك لشجعيه على " **التجاوب** " معك بالغمغمة إليك .

شهر بشهر مع طفلك الرضيـــــع

ما زال الرضيع في حاجة إلي فترات نوم طويلة وعليك أن تلاحظـــين الأوقـــات التي يستيقظ فيها ويكون واعياً . هنا يكون جاهزاً للعب والتعلم .

التحـــدث

كجزء من رغبته الطبيعية في التواصل معك فإن رضيعـــك :

- يصدر صوت كرد عليك حينما تتكلمين معـــــه .

- يسمع إلى نغمات خاصة كنوع من الأصوات العالية ويغني أغنية على لهجة الآباء خاصة الأمهات، استجابة غريزية يلوي جسمه في محاولة للتعبير عن كلامه إليك حينما تتحدثين إليه بحيوية.
- يصدر أصواتاً لينه بسيطة مثل آه ، أه ، إه ، أه .
- يشارك معك بالأصوات لو وضعتي وجهك على مسافة قريبة منه وتنظرين إلى عينيه كأنك تتحدثين إليه.

الحـــركـــــة

رضيعك يقضي لحظات استيقاظه لتدريب قواه العضلية وتنميتها ولعمل هذا فإنه: يحاول أن يرفع رأسه لأعلي ويتمكن من رفعها بزاوية ٤٥ درجة لمدة ثانية أو ثانيتين عندما يرقد على بطنه كإشارة إلى أن عضلات رقبته أصبحت قوية .

- يستطيع أن يوازن رأسه مع جسمه للحظات قليلة .
- يستطيع أن يتحكم في رأسه عمودياً لثواني قليلة في نهاية الشهر الثاني .

الأيدي

سوف يفتن طفلك بيديه من خـــلال :

- أيديهم مفتوحة بأتساع في أغلب الوقت وجاهزة لمسك الأشياء التـــي يريد الرضيع مسكها في راحة يده .
- يبدأ الشعور بأصابعه ويبدأ بتفحصها بإمعان في نهاية الشهر الثاني .
- يلعب بأطراف أصابعه ويستمتع بمسكهم ومداعبتهم .
- يحاول أن يتعامل بعنف مع اللعبة بسبب عدم قدرته على الحكم علـــى المسافة بين الهدف ويده والتي (يعرف بالتآزر البصري اليدوي) ما زالت ضعيفة إلي حد ما وكذلك التحكم العضلي .

من ١ ـ ٢ شهـــــر

الإدراك

طفلك الرضيع يتحدث أكثر ومهمتم بما يحيط به وقريباً من أن يتعرف عليك . إنه يستمتع جداً برؤيتك ويوضح إثارته عن طريق هز كل جسمه بسعادة ويلوح برجليه وذراعيه يبتسم بسرعة بمجرد أن يستطيع أن يركز عينه على أية مسافة عادة خلال ٦ أسابيع .

* يلاحظ ماذا يدور حوله وإذا كان مسنوداً بوسادة رقيقة أو موجود داخل كرسي بمساند سوف ينظر مباشرة إلى اتجاه الأصوات والحركات .

* يحدق نظره بانتظام إلى الأشياء التي تمتعه وتحيط به .

المودة

لقد أصبح طفلك رضيعك أكثر اجتماعية وعلي ذلك :

- ربما يظل مستيقظاً لفترات طويلة بعد الطعام ويستمتع بمشاهدة ما تقومين به .
- يمكنك معرفة إن كان رضيعك لا يحب شيئاً ما أو أن شيئاً ما يزعجه .
- يبتسم من علي بعد كطريقة لإظهار سعادته .

تجاوبـك مـع رضيعـك

عندما يظهر طفلك الرضيع إنه يريدك أن تذهب إليه لتحمله بين ذراعيك . ناديه باسمه ودعيه يعرف أنك قد جئت .

هناك إشارات مثل رفع الأذرع تكون دلاله علي الحديث بالرغم من عدم تواجد كلمات بعد واستجابتك لطفلك بالتأكيد سوف توضح أنك تفهمه .

التشكيل بالعجائن

جميع الأطفال يحبون اللعب من خلال تشكيل العجائن حتي لو كانت مجـــرد عجينه طينية ، وهم يشاهدون الكبار في المطبخ يعدون ويصنعون أشياء وبالتـــالي فإن عملهم يعتبر محاولة لمطابقة ما يفعله الكبار .

ومن عمر مبكر جداً حوالي ٨ إلي ١٢ شهراً يمارس الأطفال ألعاب التظـــاهر لتجريب مهاراتهم ولأن العجائن بمختلف أنواعها تعتبر مرنه وقابله للتـــشكيل لـــذا فإنها تعتبر خبره ثريه لهذا الغرض .

كيف تصنع العجينة:

أخلط ٢ فنجان من الدقي ، ١ ملعقة ألوان طعام مع ٢ فنجـــان مـــن المـــاء وضعها علي النار في درجة حرارة متوسطة وقلبها باستمرار حتي تتجمع العجينة معاً بعد دقيقتين أرفعها عن النار ، ثم أعجنها وضعها في طبق بلاســـتيك وغطهـــا حتي لا تتعرض للهواء .

شارك طفلك الرضيع :

اجعل العجينة مادة مشتركة بينك وبين طفلك ، ففي أثناء ما تقوم به من عمـــل فطيرة ، قدم له قطعة صغيرة ، واجعله يقلدك في عمل فطيرة أخري من صنعه هو ذلك سيشعره بأنه ذات قيمة وإنه يقدم لك مساعدة . بعد ذلك ضع ما صـــنعه فـــي الفرن فيحس بتقديرك لما صنعه .

مـــرح بالعجـــائن

(من ٨ إلي ١٢ شهر)

يحب الأطفال المواد التي يتم تداولها باليد مثل الماء، والطعـــام، والرمـــل ، والعجينة. والعجينة مادة طيعة، يسهل تشكيلها وعجنها وطيها، وتلوينهـــا، وتعلـــم أشياء لا حصر لها وتساعده في استخدام أصابعه وحركات يده بسهولة ومرونة ومع أن العجيبة يمكن شراؤها ، إلا أنه يحبذ صناعتها نظراً لبساطة عملهـــا ورخـــص ثمنها .

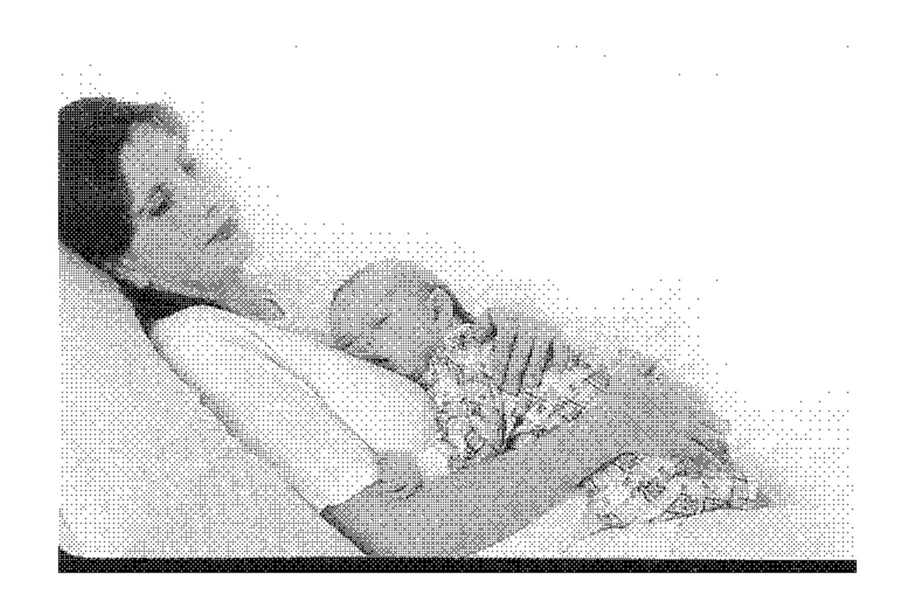
مـــن خـــلال العجائن:

- شكل حيوان وضع العينين والأنف والفم وبعض الشعر وفي كل مره اسأل الطفل إلي موضع الأماكن الصحيحة .
- شكل شخوصاً إنسانية بمواضع مختلفة رجل جالس ، واضع اليدين علـــي الركبتين ، راقد علي ظهره ، واجعل الطفل يجرب مواضع أخري
- استخدم مع العجائن أدوات بلاستيكية آمنة تستخدم للتعامل مـــع العجـــائن (الضغط ، التدوير ، القطع ، وهكذا وشاهد ما يفعله الطفل بها أثناء تشكيله لأشياء منها .
- يمكنك عمل معجنات كالجبن أو البسكويت أو كعكة الزنجبيل ، ودع طفلك يساعدك في الخلط و الطي والقطع . يمكنك عمل كعكة الزنجبيل علي شكل رجل حدد عينه وانفه وفمه بالزبيب ، ليس مهماً الشكل النهـــائي ، لكنهـــا متعة يشاهدها الطفل ويتعلم منها الكثير كالسبب والنتيجة علي سبيل المثال لا الحصر .

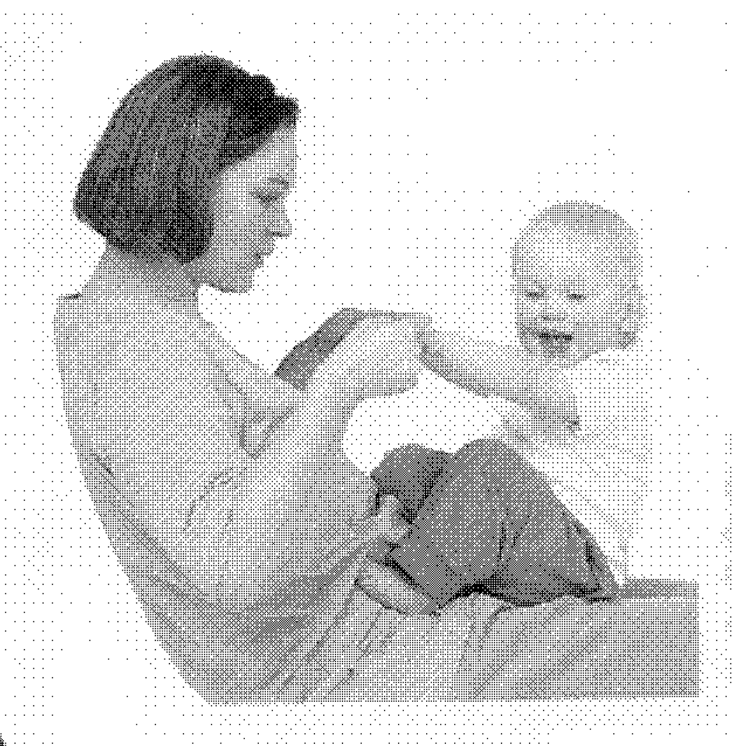


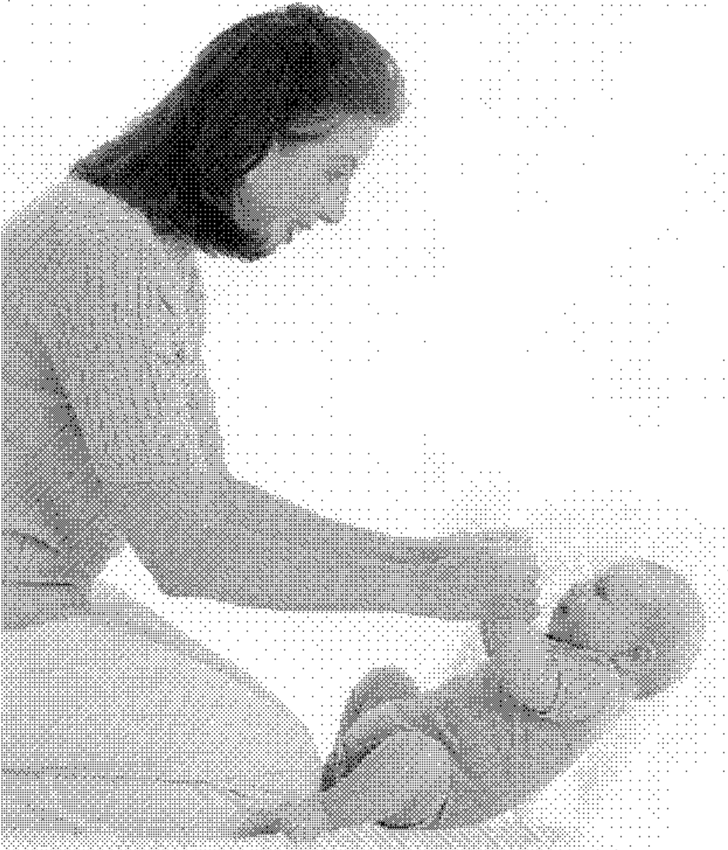
مهارات الرضيع باستخدام العجائن	
* التحكم في اليد	* hand control
* التحكم في الأصابع	* finger control
* التآزر اليدوي ـ البصري	* hand – eyu co-ordination
* التقلـــــيد	* imitation
* المعالجة اليدوية	* manipulation
* التركـــــيز	* concentration
* الوعـــــي المكانـــــــي	* spatial awareness
* الإبـــــــداع	* creativity
* التخيـــــــل	* imagination
* السبب والنتيجة	* cause and effect

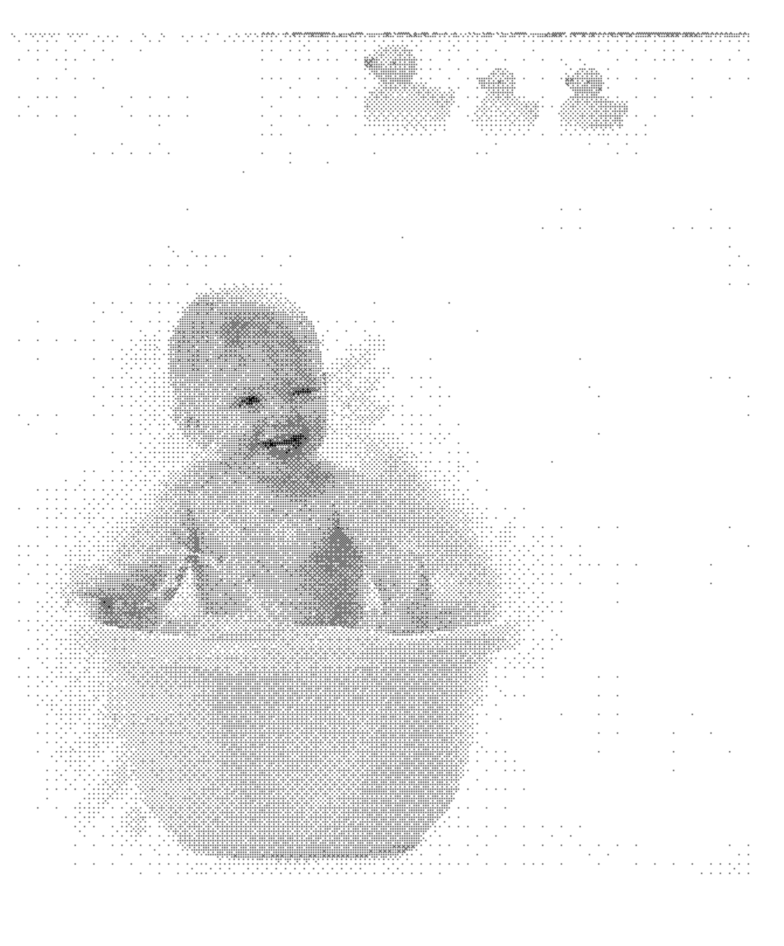
نماذج إرشادية يمكن اتباعها مع أطفال المهد:

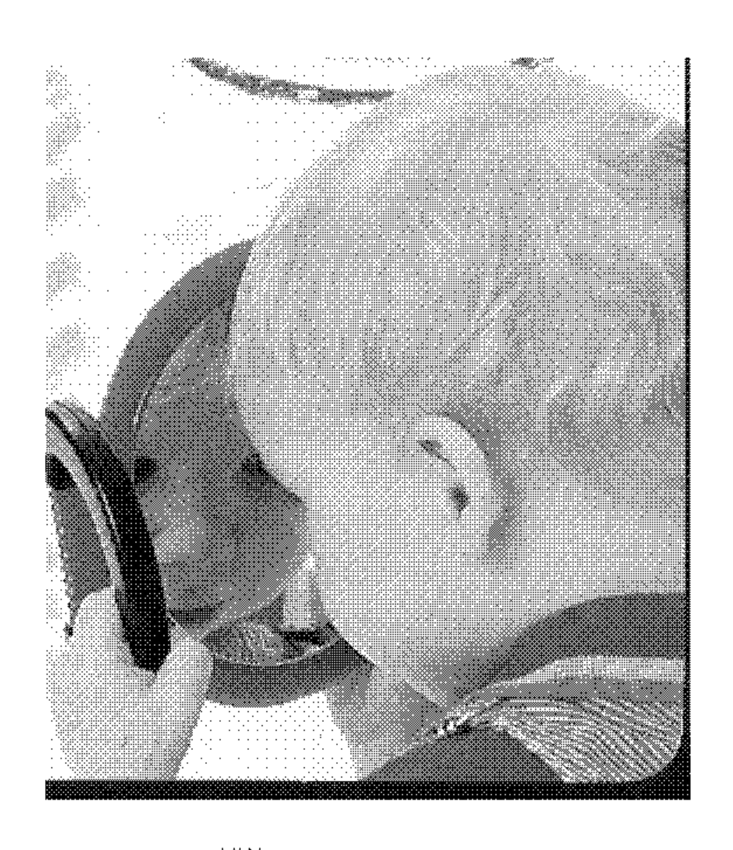


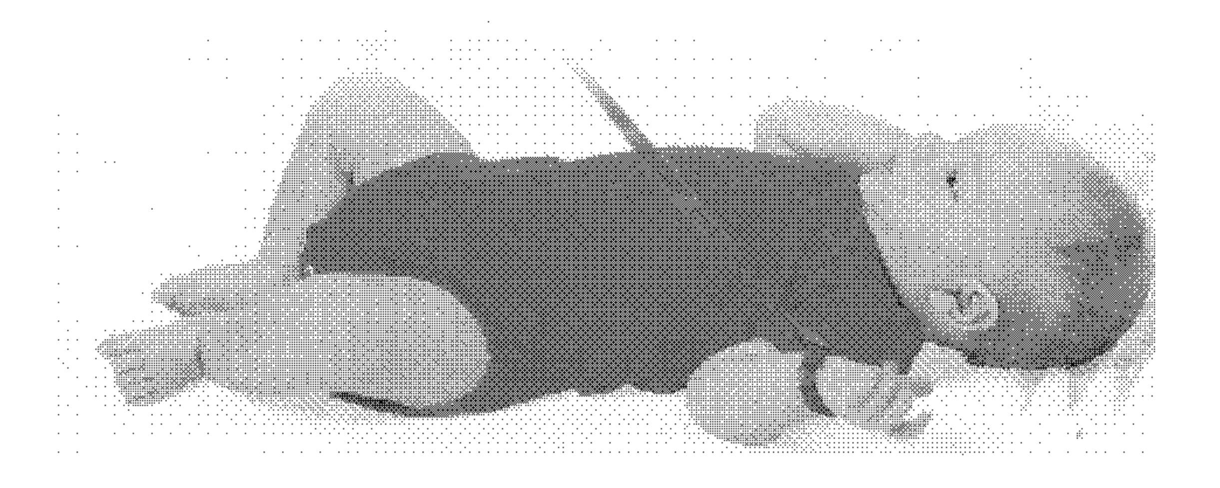




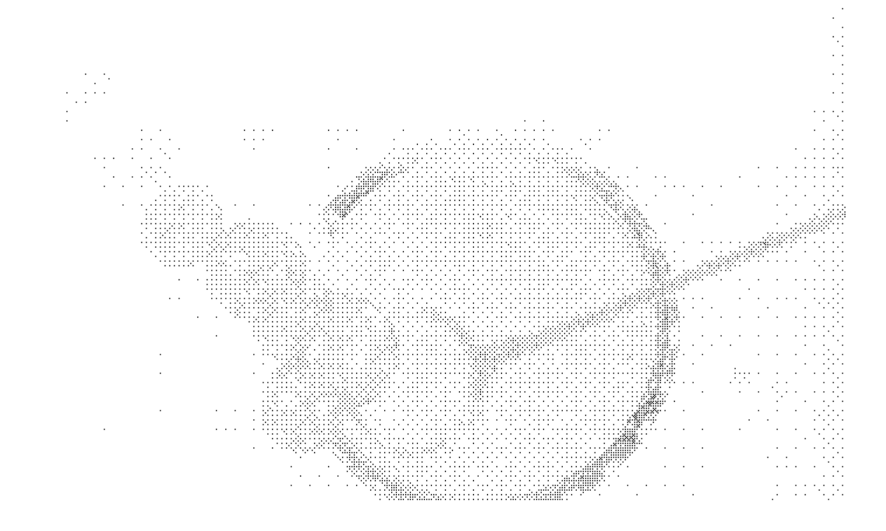


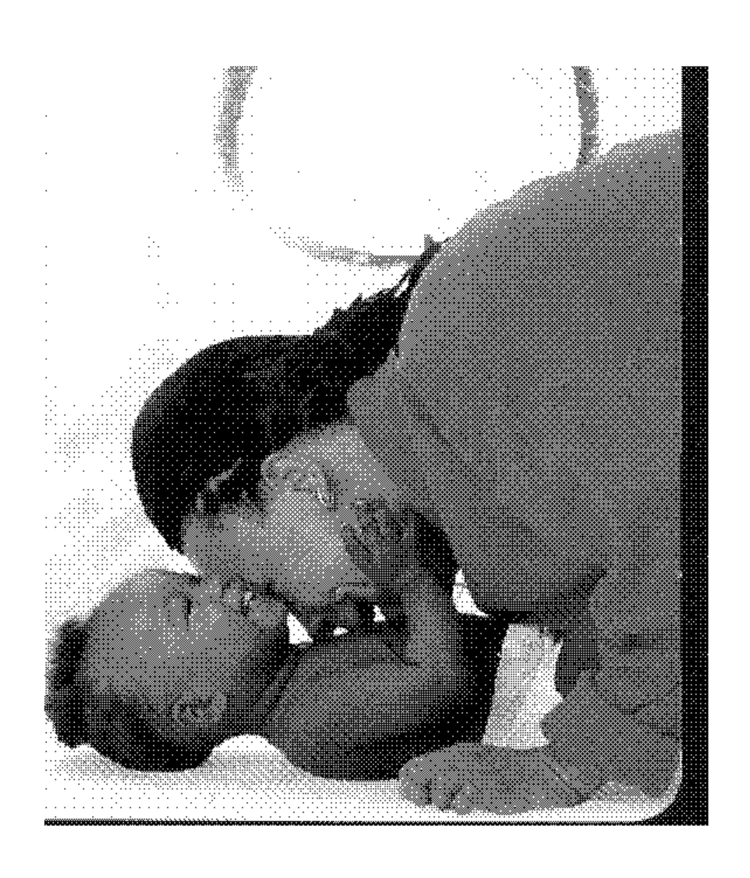


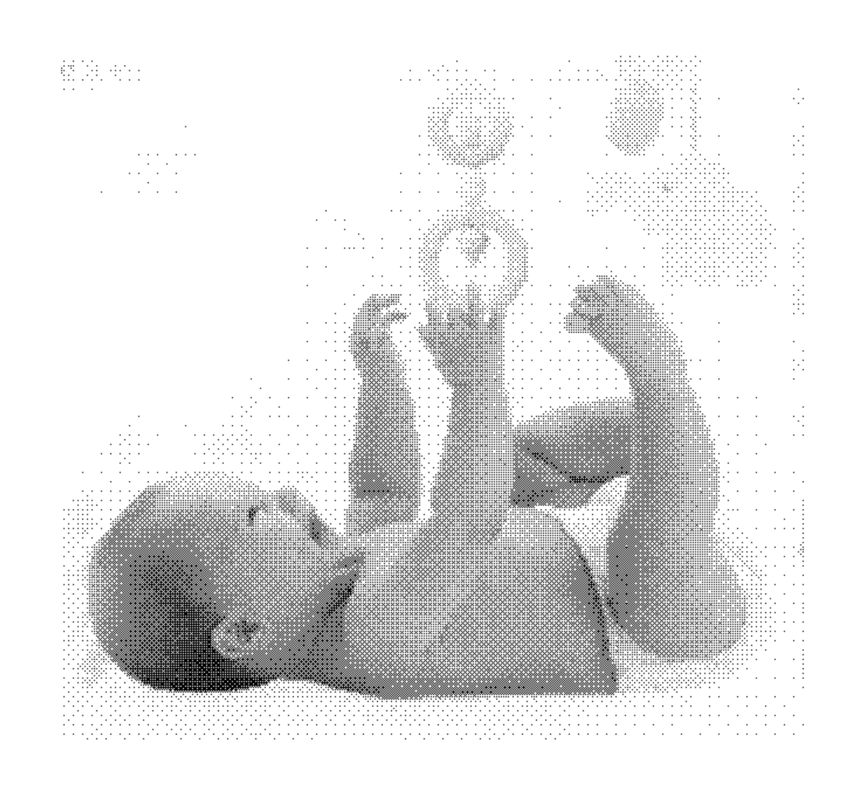


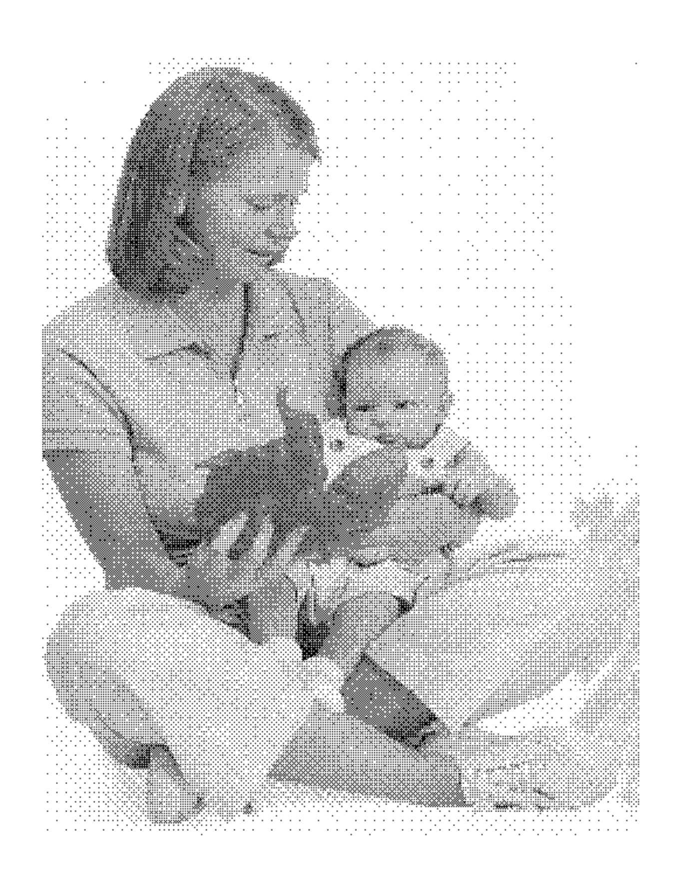




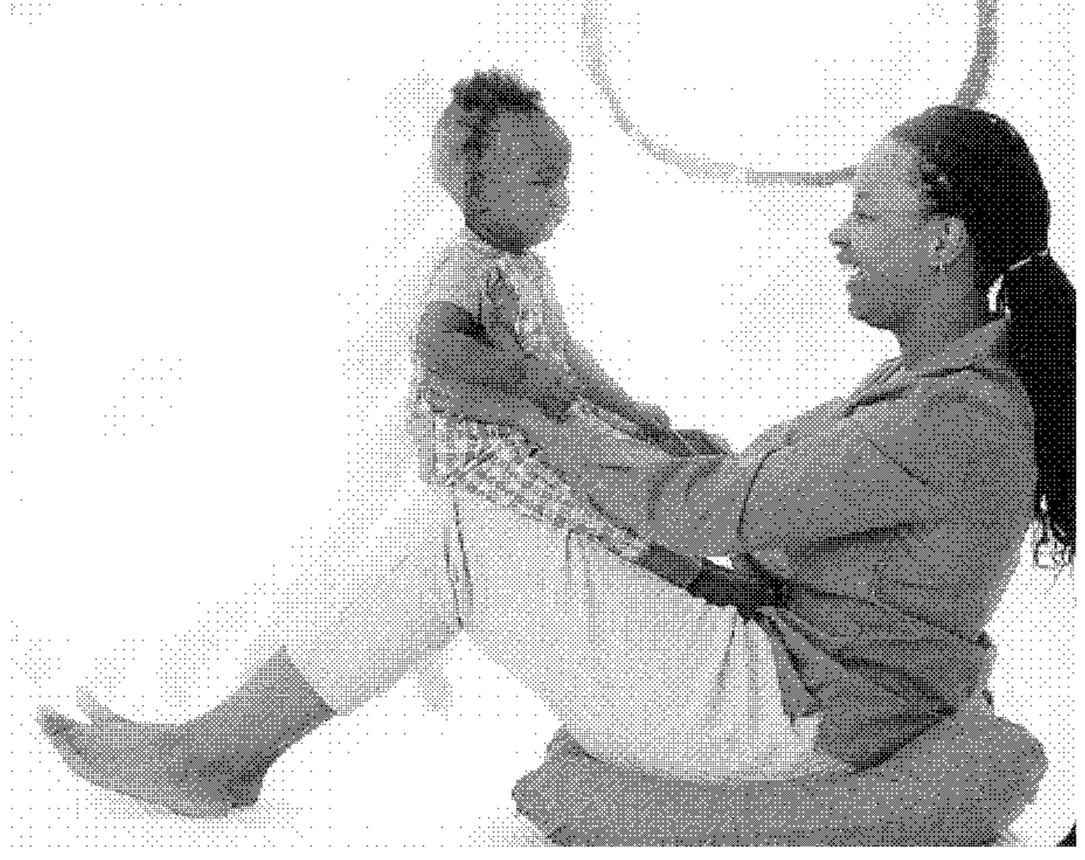


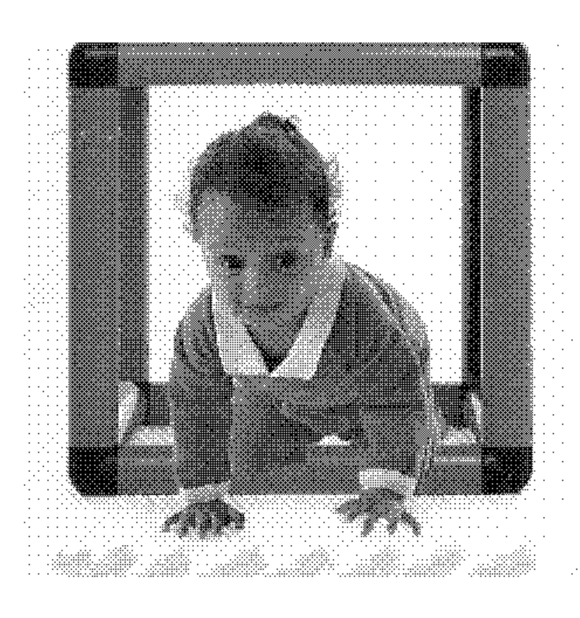


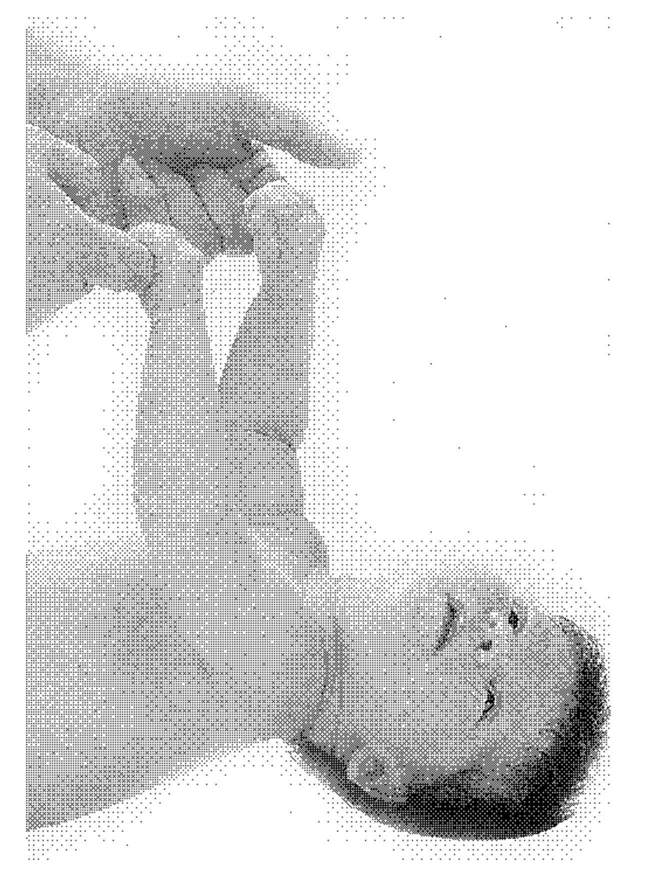


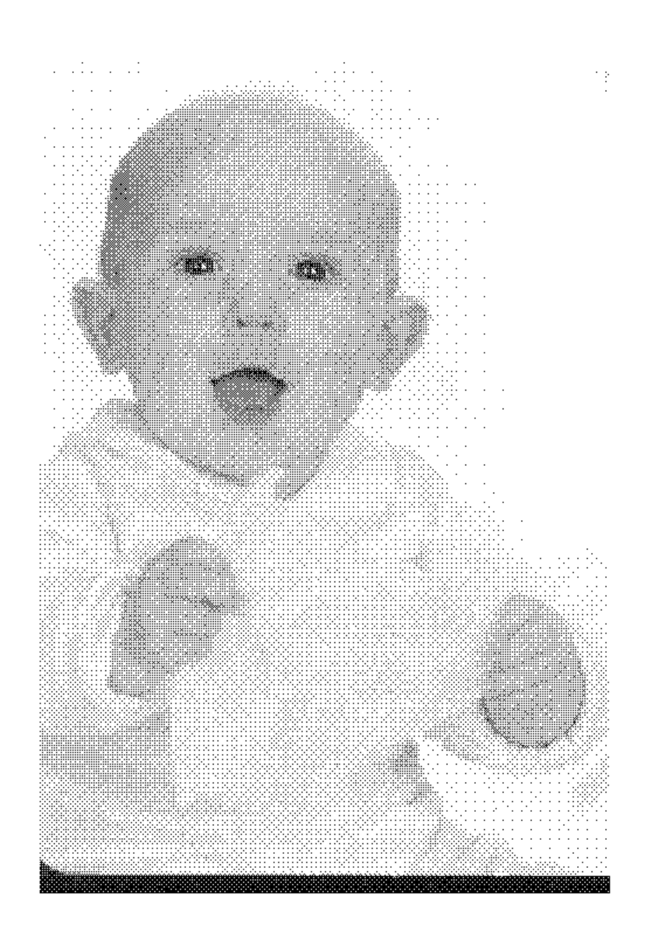












الفصل الثالث

ألعاب الرياضيات

مقدمة:

يبني الناس على اختلاف أعمارهم معرفتهم الرياضية بشكل نشط، لكن أطفال ما قبل المدرسة هم حالة خاصة تحتاج منا إلى التخطيط لتعلمهم بعناية، وذلك لسببين:

السبب الأول: أن الأفكار التي يكونها أطفال ما قبل المدرسة يمكن أن تكون مختلفة تماما عن تلك الأفكار التي يكونها البالغين ، وبالتالي فإن معلمات هذه المرحلة يجب أن يكن حذرات جدا وألا يفترضن أن الأطفال يرون المواقف؛ والمشكلات؛ والحلول كما يراها البالغين.

السبب الثاني: أن الأطفال الصغار لا يدركون أو يتصرفون في عالمهم الخاص كما لو كان هذا العالم مقسما إلى مجموعة من الموضوعات أو الأشياء المنفصلة، لذا فالمعلمة الناجحة هي من تساعد أطفالها على تنمية معرفتهم قبل الرياضية والرياضية خلال اليوم، فتخطط للخبرات المتكاملة والتي من شأنها تطوير نمو الأطفال عقليا واجتماعيا وانفعاليا وبدنيا في كل متكامل. فأطفال هذه المرحلة عندما يتفاعلون مع الرياضيات فإنهم يتفاعلون معها بكامل كينونتهم. ولهذا السبب، يجب أن تتم المناقشات الصفية التي تدور حول فكرة " التماثل" مثلا، والتي توظف فيها مفردات الطفل اللغوية، في ركن الكتل الهندسية لبناء أشكال متماثلة ، وفي ركن الفنون للتعبير بالرسم عن تلك الأشكال مثلها مثل أي أنشطة رياضية أخرى. مثل هذا التعليم الشمولي Holistic والتعلم المفيد، في مرحلة ما قبل المدرسة، على مستوى عالي من الدافعية نحو التعلم بأسلوب التوجيه الذاتي، هذا التعليم يعزز النظرة إلى الرياضيات في كونها مجموعة من الأنشطة الإيجابية المحفزة بذاتها، وفي كونها أيضا أنشطة حل مشكلات موجهة أيضا ذاتيا، وذلك للوهلة الأولى التي ينمي فيها الأطفال معتقداتهم الرياضية وعاداتهم ومشاعرهم تجاه الرياضيات.

وتعد ألعاب الأطفال واهتماماتهم مصادر لخبرات الأطفال الأولى بالرياضيات ، تلك الخبرات تصبح رياضية عندما يعيد الأطفال التفاعل معها وتأملها وتمثيلها.

ويمثل الأطفال أفكارهم الرياضية لفظيا أو من خلال النماذج أو الدراما أو الفن، ومن خلال الحركة والبناء يبدعون في اكتشاف وتكوين الأنماط الهندسية للسور الذي صنعوه من كتل الوحدة، وبالتدريج يعمم الأطفال تلك الأنماط ويجردونها.

إن الكثير مما يحيط بنا في عالمنا يمكن فهمه على نحو أفضل من خلال الرياضيات، كما أن مرحلة ما قبل المدرسة هي الوقت المناسب لأطفالنا ليصبحوا قادرين على القيام بالعد ، والتصنيف ، وبناء الأشكال، واكتشاف الأنماط، وإجراء القياسات، والتقدير أو التخمين.

إن نوعية الرياضيات المقدمة لأطفال تلك المرحلة لا تهدف إلى الدفع بحساب المرحلة الابتدائية إلى حجرة الصف، لكنها دعوة للأطفال ليجربوا الرياضيات، ويتفاعلوا معها، ويخبروها في ألعابهم، وفي تواصلهم، وفي تفكيرهم عما يدور في عالمهم. عامة، نستطيع أن نقول أن تعلم الرياضيات في تلك المرحلة يسري بالبهجة في نفوس الصغار، كما أنها تجعلهم في نوع من النشاط والتحدي المحمود، لا قيود ولا ضغوط عليهم، والرياضيات الجيدة في تلك المرحلة يجب أن تكون واسعة المجال وعميقة المستوى أكثر من كونها مجرد ممارسات لعمليات العد والجمع والطرح.... ويجب أن يتضمن النقاش والتفكير والتمثيل والرسم والممارسة والتواصل بالأفكار. ومن خلالها يوظف الأطفال كتل ومكعبات الوحدة لتعميق فهمهم للعدد والكم عبر المواقف التعليمية ، فالمعلمة تستثير أطفالها عندما تسألهم "هل كل طفل في المجموعة حصل على أقلام كافية ؟"، أو تجعلهم في تحدي عندما تطلب منهم أن يخمنوا ويتأكدوا من عدد الخطوات التي ينبغي أن يمشوها للوصول إلى ساحة الملعب.

لقد أضافت هيئة معلمي الرياضيات الأمريكية NCTM في وثيقة منهج الرياضيات "المعايير والمستويات Principles& Standards,2000" عمرا جديدا ولأول مرة كجزء من مرحلة تعليمية تمتد من الروضة Kindergarten إلى الصف الثاني الابتدائي (K-2) وطرحت على المعلمين والمعلمات تصورا للرياضيات ترى أنه مناسب لتلك المرحلة .

من هذا المنطلق وتمشيا مع التوجهات العالمية الحديثة في مجال تعليم وتعلم الرياضيات لأطفال ما قبل المدرسة يمكن تقديم مجموعة من الألعاب التعليمية الموجهة التي يمكن تصميمها وإنتاجها بشكل مبسط للأطفال ووراء كل لعبة من هذه الألعاب أفكاراً عظيمة يمكن تحقيقها جنباً إلي جنب مع الأنشطة التي نقدمها للأطفال يمكن لمعلمه رياض الأطفال من خلال تصميمها لألعاب موجهه لهذا الغرض أن تنمي عند الطفل الأتي :

- الحس العددي، وخواص الأعداد، والعمليات عليها.
- القياس.
- الهندسة والحس المكاني.
- تحليل البيانات، والإحصاء والاحتمالات.
- الجبر والدوال الجبرية.
- فهم المفاهيم Conceptual Understanding
- المعرفة الإجرائية Procedural Knowledge
- حل المشكلات Problem Solving
- التفكير الرياضي Mathematical Reasoning
- الترابطات الرياضية Mathematical Connections
- التواصل الرياضي Mathematical Communication

الألعاب الرياضية ذات القواعد

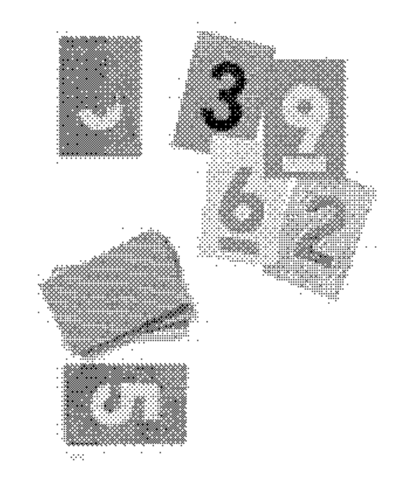
**لعبة كروت الأعداد:

*طريقة عمل الكروت:

*يمكنك عمل رزقه كبيرة من الكروت مثل هذه المجموعه كالآتى:

- أحضر أربعة ألوان من ورق الفيريانو (أو الكروت الصغيرة).
- قم بقطع (٩) مستطيلات متساوية تماما من كل لون.
- أكتب الأعداد من (١:٩) على سطح الكروت في كل مجموعة من الكروت الملونة.
- لون الأعداد بألوان الجواش كما تحب كما تحب وأتركها تجف تماما .
- وبعد ذلك سيصبح لديك مجموعه كبيرة من كروت الأعداد يمكنك أن تلعب بها بطرق كثيرة سنعرض لك إحداها .

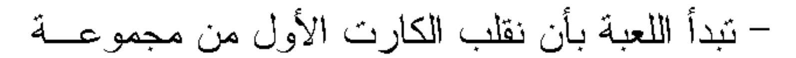
*طريقة اللعب بكروت الأعداد:



- يمكن أن تلعب بهذه اللعبة مع (شخصين إلى أربعة أشخاص).
- أعط كل لاعب أربعة كروت .

- ضع باقى الكروت مقلوبة على ظهرها أمـــام اللاعبـــين على المنضدة .
- الهدف مـــن هـــذه اللعبـــة أن تكـــون مجموعه من ٣ كروت .

بحيث تكون هذه المجموعة لسلسله من الأعداد المتتالية مثل (١،٢،٣) أو (٦،٧،٨) وهكذا أو مجموعة من الكروت التى لها نفس الأعـــداد (٤،٤،٤) وهكذا ....



- تبدأ اللعبة بأن نقلب الكارت الأول من مجموعـــة الكروت الموضوعة على ظهرها على المنضدة ونضعها بجانب هـــذه المجموعـــة ولكن على وجهها.

- ويبدأ اللاعب الأول في سحب كارت (إما من الكروت الموضوعة على ظهرهـــا أو وجهها) ثم يستخرج كارت واحد من المجموعة التي في يده والمكونة من (خمس كروت لتصبح أربعه فقط) ويضع الكارت الذائد علـــى وجهـــه فـــوق المجموعـــة الموضوعة على المنضدة. وتنتهي هذه اللعبة عندما يستطيع أحد اللاعبين تجميـــع مجموعته أولا قبل باقي اللاعبين .

***نتعلم من هذه اللعبة:**

١- أثناء صنع الكروت يتعلم الأطفال كتابة الأعداد من ١:٩ .

٢- أثناء اللعب يتعلم الأطفال :

ا- التعرف على الأعداد من ١:٩ .

ب- ترتيب الأعداد.

**** اللعب بالكروت:**

هذه الطريقة تمكنك من عمل مجموعة من الكروت يمكنك أن تلعب بها

****طريقة عمل الكروت:**

- أختيار أربعة ألوان مختلفة من ورق الفريانو . ثم قص كل منها إلى (٦) ست أجزاء مستطيلة . (لكى يصبح لديك مجموعة من الكروت الملونة مستطيلة الشكل.

- ابدأ بمجموعة واحدة من الكروت المتساوية (مثلا بالون الأحمر) .

أستخدم ألوان الجواش والفرشاة في رسم شكل واحد (مثلا مستطيل صغير أو مربع أو دائرة) على أحد الكروت ثم أرسم (٢) من هذا الشكل على الكارت الثانى ، ثم (٣) أشكال من الشكل نفسة على الكارت الثالث وهكذا حتى السادس.

- كرر نفس الخطوة السابقة مع باقى الكروت الملونه الست التى معك وعندما تنتهى من مرحلة التلوين سيصبح لديك مجموعة كبيرة من كروت الألعاب .

- أترك الكروت لكى تجف الألوان جيدا قبل أن تبدأ اللعب .

****ماذا نتعلم بكروت المفاجآت:**

- عمل كروت المفاجآت يساعدك في (العد إلى رقم ٦).

- اللعب بهذه اللعبة يساعد على :

١- تميز وأدراك أشكال الأعداد

٢- الأعداد المتساويه

٣- مقارنة المجموعات من حيث الأعداد - (المجموعات المتساوية) حسب قواعد اللعبة.

***قواعد خطوات اللعب بكروت المفاجأت:**

١- قم بتوزيع الكروت على أصدقائك (واحد أو أثنين)

٢- يضع كل لاعب مجموعة الكروت الخاصة به مقلوبة أمامه على المنضدة على ظهرها .

٣- يبدأ العب الأول بسحب كارت من مجموعته ووضعها مقلوبـــة علـــى وجهها على المنضدة بحيث يرى الجميع وجه الكارت .

٤- يبدأ اللاعب الثانى بسحب كارت أيضا من مجموعته ، فإذا وجد الكارتين (الى معه والموجود على المنضدة متساويين) يكسب الكـــروت المتـــساويه . ويحتفظ بها معه.

٥- عندما تنتهى كروت أحد اللاعبين . تظل اللعبـــة مـــستمرة بـــين بـــاقى اللاعبين.

٦- وتنتهى اللعبة عندما تنتهى الكروت التى يسحب منها اللاعبين .

٧- ويحدد الفائز الذى يكون معه أكبر عدد من الكـــروت التـــى كسبها أثناء اللعب.

***طريقه أخرى للعب:**

- تسير اللعبة بنفس الطريقة السابقة ولكن يضم اللاعب الكروت التى فاز بها داخل داخل المجموعة التى يسحب منها . كما يفوز بكل الكروت التى توضع على المنضدة إذا وجد رقمين متساويين . وتنتهى هذه اللعبة عندما يكسب أحد اللاعبين جميع الكروت .

***لعبة الذاكرة:**

يمكنك عمل هذه اللعبة بسهولة وتستمتع باللعب بها وأى عدد من اللاعبـــين يمكنهم أن يلعبوا معا في هذه اللعبة.

***طريقة إعداد اللعبة:**

- سوف تحتاج إلى (٩ أكواب ورقيه) أو (٩ أكـــواب بلاســـتيك وتغطيهـــا بالورق) بحيث يجب أن تكون كل منها مختلفة في اللون تماما عن الأخرى .

ولذلك سوف تستخدم ألوان الجواش في زخرفتها وتزينها بشكل جميل وجذاب

- عندما تجف ألوان الطلاء جيدا ، ستكون الأكواب جاهزة الآن للعب

- يجب أن يخرج جميع اللاعبين خارج الحجرة بينما يظل واحد فقط والذى يعتبر بمثابة ((الحكم))
حتى يجهز اللعبة ويتابع اللاعبين .

- يقوم الحكم بتجهيز اللعبة كالأتى : يضع الحكم جميع الأكواب على المنضدة

- ثم يختار الحكم كوبين ويضع تحت كل منهما قطعتين من الحلوى (ملبس/شيكولاته) ثم يختار كوبين آخرين ويضع تحت كل منهما ثلاث قطع من الحلوى .

ثم يختار كوبين آخرين ويضع تحت كل منهما أربع قطع من الحلوى .

ثم يختار كوبين آخرين ويضع تحت كل منهما خمس قطع من الحلوى

ثم تضع أى عدد من الحلوى تحت أخر كوب بمفردة

***قواعد اللعبة:**

- عندما تبدأ اللعبة يخرج جميع اللاعبين خارج حجرة اللعب بينما يظل الحكم ليجهز اللعبة كما سبق ثم يدخل اللاعب الأول ويرفع كوبين فقط أمام الحكم.

- فإذا كان عدد قطع الحلوى متساوى يأخذ الحلوى بشرط أن يحتفظ بها حتى تنتهى اللعبة وتستبعد الأكواب خارج اللعبة ، أما إذا كان عدد قطع الحلوى غير متساوى فيضع الأكواب مقلوبة كما كانت ويخرج من الحجرة ليدخل اللاعب الثانى وهكذا .....

- الفائز هو اللاعب الذى يكون معه في النهاية أكبر عـــدد مـــن قطع الحلوى .

***ماذا نتعلم من هذه اللعبة:**

هذه اللعبة تساعد على :

١- تنمية قدرة الطفل على التركيز .

٢- التعرف على شكل العدد. (المجموعة الداله على العدد)

٣- المجموعات المتساوية عدديا. (تكافؤ المجموعات)

لعبة البينجو: (بينجو الأعداد)

يمكن أن يلعب هذه اللعبة أى عدد من اللاعبين حتى أربع لاعبين.

طريقة عمل اللعبة: (أولا : لوحة أو كارت اللعبة) :

- أحضر قطعة كبيرة مستطيلة الشكل من الورق السميك لكل لاعـــب مـــن اللاعبين المشتركين في هذه اللعبة (كما هى موضحة بالشكل).

- قسم كل قطعة مستطيلة إلى ست مربعات صغيرة.

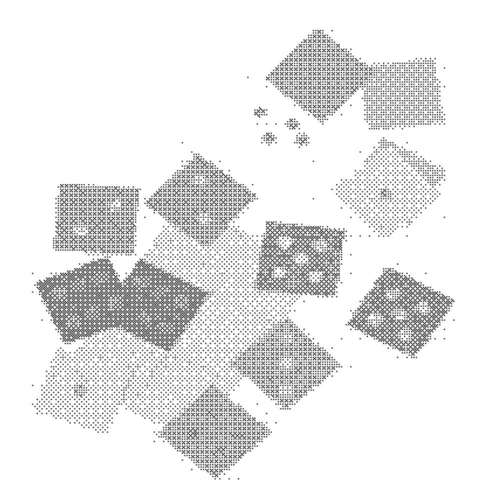
- الصور ورق ملون على كل مربع صغير.

- أضف دوائر صغيرة داخل كل مربع بحيث تمثل مجموعات الأعداد مـــن (١:٦).

- يجب أن يكون كل مربع على كل لوحة اللعب مختلـــف عـــن المربعـــات الأخرى تماما .

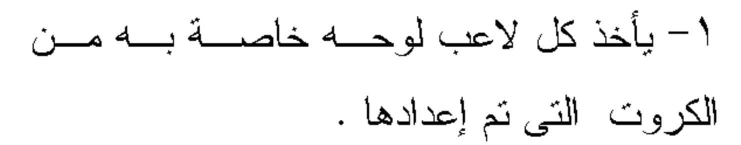
ثانيا : قطع اللعب .

- أقطع قطع مربعة الشكل تـــشبة جميـــع المربعات
الموجودة على لوحة اللعب من الورق



- أضف إلى كل قطعة دوائر صغيرة لتمثل مجموعات الأعداد الموجودة على لوحة اللعب بحيث تكون عدد قطع اللعب تساوى جميع المربعات في جميع اللوحات أى (٢٤قطعه) .

قواعد اللعب :



١- يأخذ كل لاعب لوحه خاصة به من الكروت التى تم إعدادها .

٢- توضع جميع قطع اللعب داخل حقيبة

٣- يأخذ كل لاعب دورة في سحب قطعة من داخل الحقيبة.

٤- إدع كان العدد الموجود على القطعة يساوى العدد الموجود على الكارت يضعه عليه وإذا لم يكن مساوى له أو سحب اللاعب مثله قبل ذلك يضعه مرة ثانيه داخل الحقيبة.

٥- الشخص الذى يعطى جميع مربعات لوحة اللعب الخاصة به أولا هو الفائز وعندها تتوقف لعبة ((البينجو)).

ماذا يتعلم الطفل من هذه اللعبة :

هذه اللعبة تساعد الطفل في :

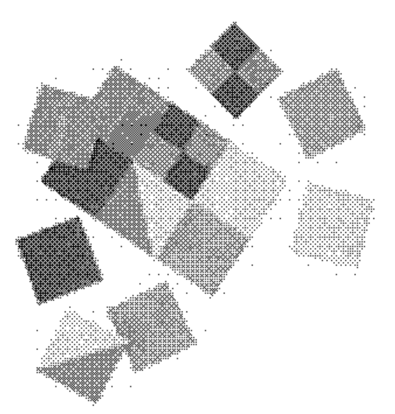
١-العد من ١:٦ .

٢-التعرف على المجموعات المتكافئة عدديا .

*** لعبة بينجو الأشكال**

* اصنع لوحة اللعب وقطع اللعب بنفس الطريق التى صنعت بها لعبة "بينجو الأعداد" السابقة مع استبدال مجموعات الأعداد بأشكال مختلفة بحيث يكون لكل مربع على كل لوحة شكل مختلف تماما عن باقى المربعات الأخرى (كما هو موضح بالشكل)

-سنقوم بعمل هذه اللعبة من الورق الملون ولكن إذا لم يتوفر
لديك هذا الورق يمكنك استخدام الألوان أو طباعة مثل هذه الأشكال .



*** طريقة اللعب :**

١- يختار كل لاعب لوحة خاصة به ويصنعها أمامه على المنضدة .

٢- اقلب كل قطع اللعب على ظهرها وضعها بجانب بعضها في وسط المنضدة أمام اللاعبين .

٣- يأخذ كل لاعب دورة في سحب قطعة من قطع اللعب فإذا كانت مشابهة لإحدى المربعات التى لدية على لوحته يضعها فوقها وإذا لم تكن مشابهة لأى مربع عنده يعيدها مرة ثانية في مكانها .... وهكذا .

٤- اللاعب الذى يغطى جميع المربعات على لوحته أولا هو الفائز .

*** ماذا يتعلم الأطفال من هذه اللعبة :**

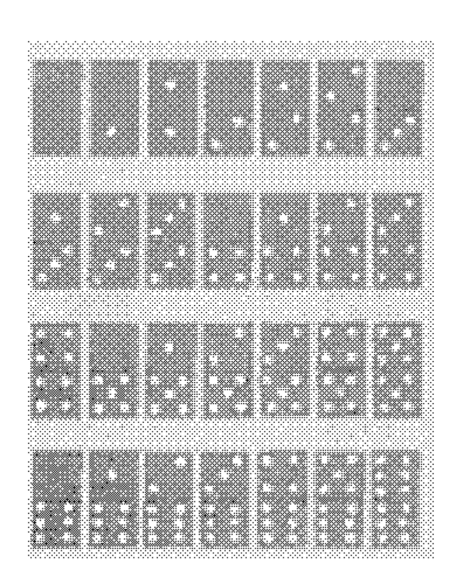
١- قيام الطفل بصنع اللعبة يساعد الطفل على ابتكار الأشكال والأنماط المختلفة .

٢- أثناء اللعب يستطيع الطفل أن يطابق بين الأشكال والأنماط المتشابهة .

*** لعبة الدومينو :**

دعنا نعمل مجموعة من الدومينو . والصورة المعروضة في الصفحة المقابلة تعرض لك مجموعة كاملة لتلك اللعبة .

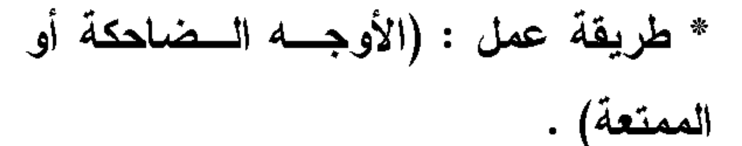
***طريقة عمل : دومينو الأعداد .**



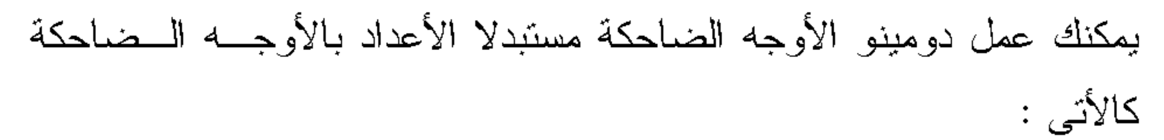
١- اقطع (٢٨) مستطيل من قطعة من ورق الكروت المقوى .

٢- الصق على كل مستطيل دوائر بيضاء من الورق أو استخدام ألوان الطلاء في عمل نقط بيضاء صغيرة لكى ترقم لعبة الدومينو .

٣- تأكد أنك تسير متبعا طريقة الترقيم الصحيحة والموضحة في الشكل المقابل .

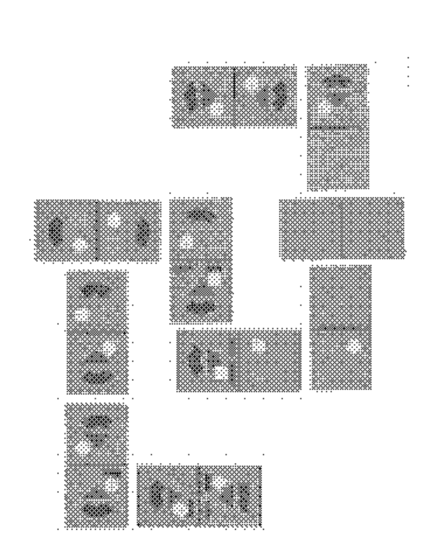


*** طريقة عمل : (الأوجه الضاحكة أو الممتعة) .**



يمكنك عمل دومينو الأوجه الضاحكة مستبدلا الأعداد بالأوجه الضاحكة كالأتى :

- عين واحدة على الكارت = ١ (بدلا من ١)
- عينان على الكارت = ٢
- عينان وفم = ٣
- عينان وفم وأنف = ٤
- عينان وفم وأنف وحاجب واحد = ٥
- عينان وفم وأنف وحاجبان = ٦ (وجه كامل)



*** قواعد لعبة الدومينو :**

-انشر مجموعة قطع الدومينو مقلوبة على ظهرها على المنضده .

- كل لاعب يأخذ عدد متساوى من قطع الدومينو.

[٦ قطع إذا كان عدد اللاعبين إثنان]

[٥ قطع إذا كان عدد اللاعبين ثلاثة]

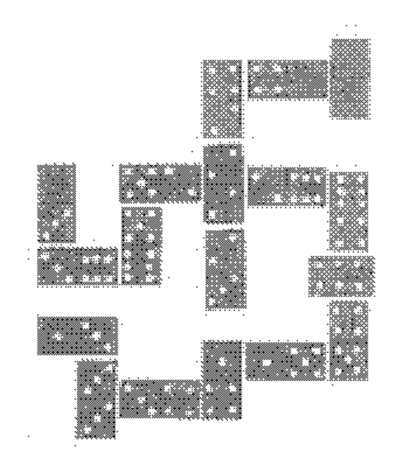
[٤ قطع إذا كان عدد اللاعبين أربعة]

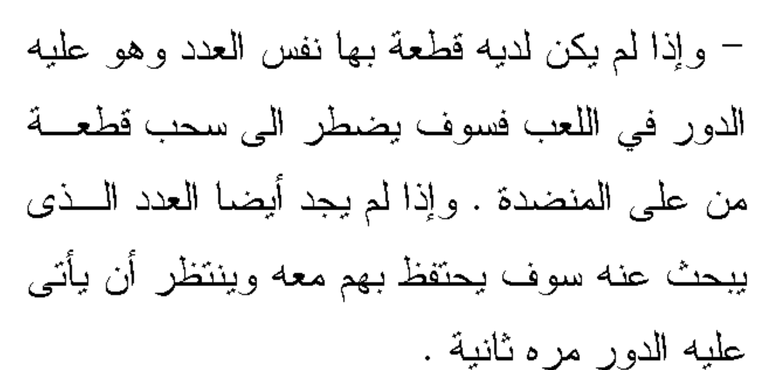
*ضع باقى قطع الدومينو على أحد جوانب المنضدة .

* اسحب قطعة بالدور لكى تبدأ اللعبة .

* اللاعب الأول يضع قطعة من الدومينو على وجهها على المنضدة .

* اللاعب الثانى يجب أن يضع قطعة الدومينو المساوية لأحد نهايتى قطعة الدومينو الموضوعة على المنضدة .



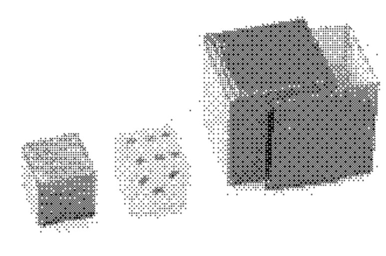


- وإذا لم يكن لديه قطعة بها نفس العدد وهو عليه الدور في اللعب فسوف يضطر الى سحب قطعة من على المنضدة . وإذا لم يجد أيضا العدد الذى يبحث عنه سوف يحتفظ بهم معه وينتظر أن يأتى عليه الدور مره ثانية .

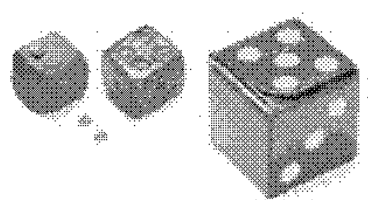
- قطعة الدومينو التى بها عددين متساوين على كلا الجانبين يمكن أن نضع على جانبيها . وبالتالى فإن ثلاث قطع من الدومينو يمكن أن تتصل بها (واحدة في المنتصف وواحدة من كلا الطرفين)

- والفائز هو أول لاعب يضع كل قطع الدومينو التى كانت معه على المنضدة .

*** ماذا يتعلم الأطفال من هذه اللعبة :**



عندما يلعب الطفل هذه اللعبة فإنها تساعدة على التعرف على الأعداد والمجموعات المتساوية حتى رقم (٦).



**** زهر الطاوله ، الدوار السريع (الدبور)**

نحتاج إلى الزهر أو الدبور في بعض الألعاب لكى تساعدنا في سحب أو اختيار الأرقام .

**** طريقة عمل زهر الطاولة (النرد):**

يمكنك عمل الزهر بطرق عديدة مختلفة.

عندما تحصل على واحدة منها قم بترقيم الجوانب بمجموعات من الأشياء تمثل الأعداد (من ١ :٦)

ومن هذه الطرق .

- أبحث عن مكعب ملون بألوان جميلة وقم بطلاء نقط تمثل مجموعات من الأشياء بألوان مختلفة على جوانب المكعب للأعداد من (١ :٦).

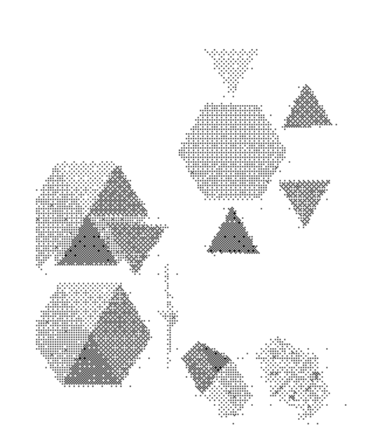
- أعمل كرة كبيرة مدورة من الصلصال وقم بتصليحها أى بتشكيلها على شكل مكعب بالضغط بالمسطرة على جميع جوانبها الست . ثم أضع كرات صغيرة من الصلصال الملون ثم أضغطه جيدا على المكعب الكبير لكى تمثل شكل الزهر .

- كما يمكن أن تطلب من أحد البالغين مساعدتك في قطع جانب من صندوقين من الكرتون وتركبها معا ليكونوا شكل المكعب وتلصقها جيدا . ثم تقوم بطلاء هذا المكعب بلون جميل وتلصق دوائر صغيرة من الورق عليه تمثل النقط التى توجد على الزهر .

**** طريقة عمل ((الدبور))**

حاول أن تصنع دبور بدلا من الزهر .

والدبور عبارة عن شكل سداسى مثبت على عصا .



والجانب الذى ستختاره .

– أرسم شكل سداسى على ورق كرتون.

ثم قم بقطع هذا الشكل من الورق.

– قسم هذا الشكل بالقلم الرصاص والمسطرة إلى ٦ مثلثات .

– قص ٦ مثلثات من الورق الملون والصقهم على الشكل السداسى .

– أكتب الأعداد من (١:٦) على المثلثات .

– استخدم عصا ذات طرف مدبب (شفاطة) لعمل خرم في الشكل السداسى الذى يمثل الدبور .

– ثبت الدبور العصا بوضع قطعة صغيرة من الطين الصلصال تحت الدبور

ماذا يتعلم الأطفال من صنع الزهر والدبور ؟

إن قيام الأطفال بعمل زهر أو دبور يساعدهم على

١- التعرف على الأعداد من ١:٦ .

٢- كتابة الأعداد من ١:٦ .

*** لعبة الخنفساء :**

إن الهدف من هذه اللعبة أن تضع أجزاء جسم الخنفساء مع بعضها لتكون الشكل الكامل للخنفساء ويتوقف هذا على حظك أثناء رمى الزهر أو الدبور .حيث أن كل لاعب يجب أن يكون معه جميع أجزاء جسم الخنفساء الذى نحتاجها في عمل خنفساء كاملة ، ولكن سنحتاج إلى زهرة واحدة .

خطوات عمل هذه الخنفساء موضح في الصفحة التالية.

*** قواعد اللعبة :**

١- خذ دورك في رمى الزهر . ولكى تبدأ يجب أن تحصل على رقم (١) يرمى الزهر لكى يمكنك الحصول على جسم الخنفساء .

٢- جمع الأجزاء الأخرى للخنفساء عندما ترمى الزهر وتحصل على الأرقام الصحيحة .

الجسم = ١	، الرأس = ٢	، العينان = ٣
قرون الاستشعار = ٤	، الذيل = ٥	، الأرجل = ٦

٣- ولا يمكن أخذ العينان وقرون الاستشعار إلا بعد أن تحصل على الرأس.

٤- أول لاعب يكون جميع أجزاء جسم الخنفساء كاملة هو الفائز بهذه اللعبة.

*** ماذا يتعلم الأطفال من هذه اللعبة :**

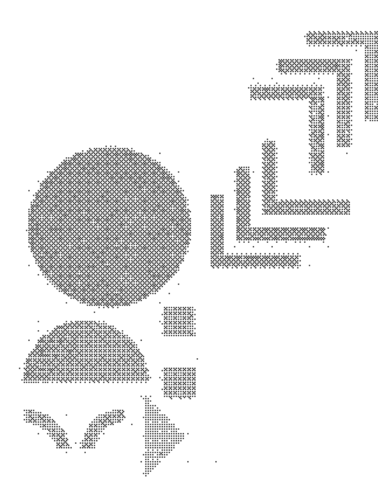
تساعد هذه اللعبة صغار الأطفال في :

١- التعرف على الأعداد من ١:٦ .

٢- يتعلمون شيئا عن الحظ.

*** طريقة عمل الخنفساء :**

- سوف نقوم بعمل الخنفساء من قطع من الكروت الملونه ، وكل الجزاء يمكن عملها من مربعات ودوائر



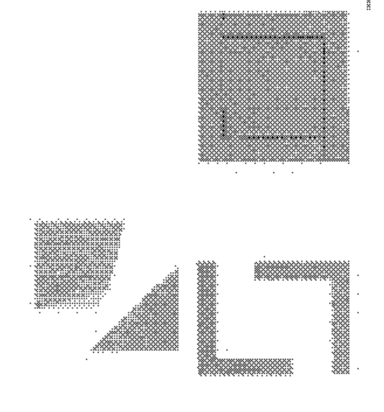
- ربما تجد أن من الأسهل بالنسبة لك أن تشف أجزاء جسم الخنفساء وترسمها وتقصها لكى تحصل على الخنفساء .

- المهم أن كل لاعب لابد أن يكون معه جميع الأجزاء كى يشترك هذه اللعبة.

١- الجسم :

أرسم دائرة كبيرة على ورق ملون وقصها . تستطيع رسم الدائرة بتحديد طول طبق دائرى .

٢- الذيل :



أقطع مربع صغير من الورق الملـــون . أثـــن المربع إلى

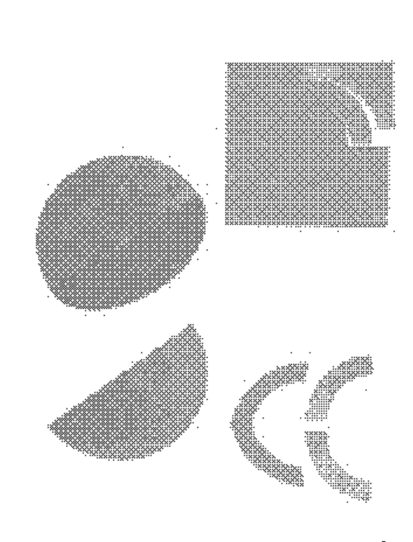
نصفين عند قطر المربع لكى تحـــصل علـــى مثلثين .

أقطع المثلثين وبذلك تحصل على الذيل .

٣- الأرجل :

أقطع مربع من الورق الملون . أرسم شكل حرف ((L)) داخل المربع كما هو موضح بالشكل اقطع شكل حرف ((L)) لكى تحصل على رجلين ، ثم كرر هذه الخطوة ثلاث مرات لكى تحصل على ٦ أرجل .

٤- العينان :



أستخدم المربع المتبقى من عمل الأرجل فـــي عمل العيون سوف تحصل على أربع عيـــون من كل مربع .

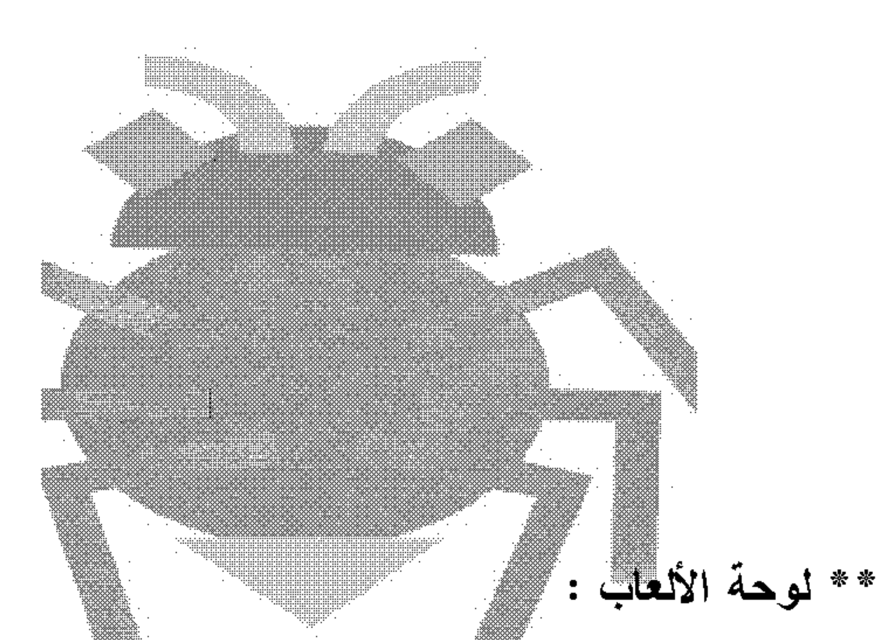
٥- الرأس :

أرسم دائرة صغيرة أصغر من الدائرة التى رسمتها لعمل الجسم ، أثن الـــدائرة نـــصفين وقص

عند خط الثنى لعمل نصف دائرة وتحصل على رأس الخنفساء .

٦- قرون الاستشعار :

أرسم دائرة كبيرة بداخلها دائرة صغيرة . وأقطع كما هو موضح بالشكل . ثم أقطع الشكل الذى حصلت عليه إلى نصفين ليمثل شكل الجرس ، ثـــم أثـــن الجرس نصفين وأقطع عند الثنى وبذلك تحصل على قرون الاستشعار .



**** لوحة الألعاب :**

بمجرد أن تعرف كيف تعمل لوحة الألعاب يمكنك أن تستخدمها في ألعاب عديدة ومختلفة .

*** طريقة عمل لوحة الألعاب :**

١-أقطع قطعه من الورق المقوى السميك (الكرتون) لكى تستخدمها في عمل اللوحة.

٢-أرسم خطوط لكى تقسمها إلى مربعات صغيرة .

٣-ألصق عليها مربعات صغيرة ملونه.

٤-ضع الأرقام على المربعات.

*** طريقة عمل العدادات :**

تتطلب بعض الألعاب أن يكون لدى كل لاعب عدد صغير متساوى من العدادات

بينما تتطلب الألعاب الأخرى إلى أستخدام عداد واحد فقط لكل لاعب .

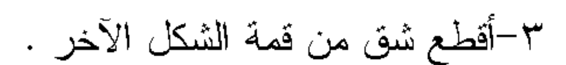
حاول إستخدام الأزرار الملونه ، القواقع ، الزلط ، .....إلخ .

*** طريقة عمل العدادات ذات الشقوق الصغيرة :**

- بدلا من الحصول على عدادات جـــاهزة يمكنك عمل عداد بنفسك .

١-أقطع شكلين متطابقين من الورق المقوى السميك .

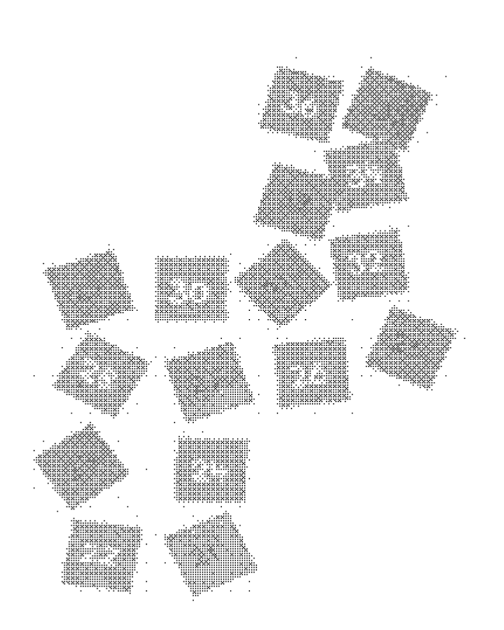
٢-أقطع شق من القاعدة لأحد هذين الشكلين .



٣-أقطع شق من قمة الشكل الآخر .

٤-أدخل الشكلين معا من خلال الشقوق فتحصل بذلك على عـــداد بـــشكل ثابت ووافق على الأرض .

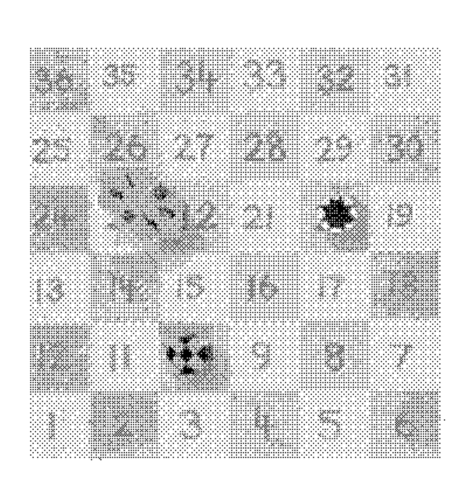
*** ماذا يتعلم الأطفال من صنع هذه اللوحة :**



إن عمل هذه اللوحة تساعد الأطفال على التعرف على الأعداد من ١:٣٦

*** قواعد استخدام لوحة الألعاب :**

- يتطلب اللعب بهذه اللوحـــة الحـــصول على دبور ، والذى أوضحنا طريقة عمله فيما سبق والموضح شكله في الـــصورة على لوحة الألعاب ، حيث يجب أن تحدد الأجزاء الملونة باللون الأزرق للأرقام (٤،٥،٦) وتجعـــل الأجـــزاء الملونة باللون الأخضر مكتوب عليها الأرقام (١،٢،٣) .



- وتحتاج بالطبع لوحة الألعاب وعداد لكل لاعب .
- حرك الدبور لتحدد اللاعب الذى سيبدأ اللعبة
(حيث يختار كل لاعب لون إما الأخضر أو الأزرق والدبور سيحدد عندما يقف على أحد اللونين من سيبدأ اللعبة)
- الأرقام الملونة باللون الأزرق على الدبور تجعل اللاعب يتقدم للأمام بمقدار هذا العدد أما الأرقام الملونة باللون الأخضر تجعل اللاعب يرجع للخلف بمقدار هذا العدد .
- وبالتالى فإذا تحركت عكس اللوحة فأنك يجب أن تحصل على أرقام زرقاء لكى يمكنك التحرك للأمام مرة ثانيه .
- والفائز هو أول لاعب يصل إلى نهاية لوحة اللعب .

*** لوحة المخاطر :**

يمكنك عمل لوحة المخاطر الموضحة في الشكل وهى بدون أرقام ولكن تستخدم الأسهم للتحرك وتوضيح خط سير اللاعبين . وفي هذه اللعبة سوف تستخدم زهر الطاولة.

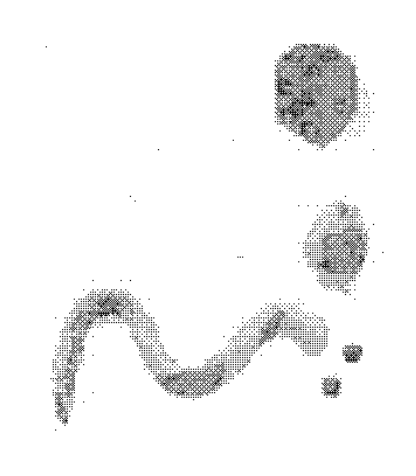
- إذا وقفت على المربع القرنفلى . فسوف تتحرك للأمام أربع خطوات.
- وإذا وقفت على الدائرة الصفراء . فسوف تفقد دورك في اللعب لمرة واحدة .
- وإذا وقفت على مثلث برتقالى فسوف تتحرك للأمام ثلاث خطوات .

*** لعبة السلم والثعبان :**

سوف تحتاج إلى لوحة ألعاب بمربعات ملونه لكى تلعب لعبة السلم والثعبان .

***طريقة عمل اللعبة :**

*** الثعبان :**



لعمل الثعبان أحضر قطعتين

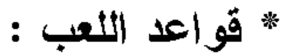
ملونتين من الطين الصلصال بلونين مختلفين وأخلطهما معا .

كور القطعتين معا ثم أفرد هذه القطعة ببرمها على المنضدة ثم قم بتسطيح مقدمة هذه القطعة لتمثل الرأس وأحضر قطعه صغيرة من طين الصلصال وأقسمها إلى نصفين وكور كل قطعه لعمل العينان ثم أضف هذه الكور إلى رأس الثعبان . أعمل بعض الثعابين صغيرة وأخرى طويلة .

*** السلم**

لعمل السلم أقطع شريحة طويلة من الورق الملون ،

وأثن هذه الورق كما هو موضح بالشكل بطول هذه الورقة ،



أعمل بعض السلالم قصيرة وأخرى طويلة .

*** قواعد اللعب :**

- أقذف الزهر لكى تتحرك بمقدار الرقم الذى يظهر على الزهر .
- إذا وقفت على أول درجة في السام أقفز لأعلى بسرعة إلى آخر درجة في السلم .
- إذا وقفت على رأس الثعبان سوف تقع لأسفل حتى ذيل الثعبان .
- الفائز هو أول لاعب سيصل إلى نهاية اللوحة .

*** ماذا يتعلم الأطفال خلال هذه اللعبة :**

إن لعبة السلم والثعبان تساعد الأطفال على

١-التعرف على الأرقام من ١:٦.

٢-معرفة الحظ.

***لعبة البازل:**

يمكنك صنع بازل الأعداد من مجموعة من الكروت الصغيرة ، ثـــم تـــضع أجزاء الصورة غير مرتبة وتحاول ترتيبها وتجميعها معا لتكون الصورة مره ثانية ، كما يمكنك أن تختبر أصدقائك هل يمكنهم أن يعيدوا ترتيـــب أجـــزاء البازل .

*** طريقة عمل : " بازل العدد "**

- أحضر قطعة كبيرة من ورق الكرتون على شكل مربع ، ثم ارسم عـــدد في منتصف هذا المربع.

- لون الخلفية باستخدام لونين مختلفين واســـتخدم لون أخر لتلوين الرقم.

- عندما تجف الألوان قطع الصورة إلـــى أربعـــة أجزاء مستخدما الخطوط التى رسمتها في البداية .

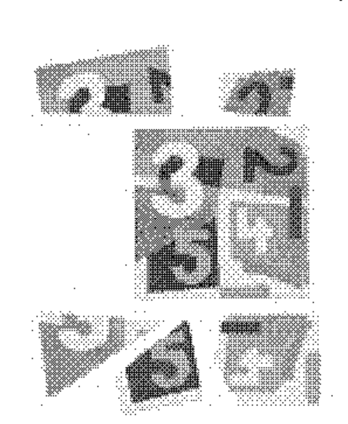


*** طريقة عمل : " بازل الأرقام المتداخلة "**

– حاول عمل بازل بالعديد من الأرقام .

– قم بتصميم شكل تتداخل فيه مجموعة من الأرقام .

أو يمكنك استخدام الشكل الموضح في الـــصورة كمرشد لك.



– لون الخلفية والأرقام بألوان مختلفة .

وعندما تجف الألوان ، قطع المربع الى أجـــزاء صغيرة بأشكال مختلفة

*** ماذا يتعلم الأطفال من هذه اللعبة ؟**

إن قيام الطفل بتصميم لعبة البازل واللعب بها
تساعده في كيفية مطابقة الأشكال مع بعضها البعض .

*** لعبة السيجا : (التقاطعات)**

- إبحث عن أشياء مثيرة وجميلة لتستخدمها كعدادات لهــذه اللعــب البسيطة.

*** طريقة عمل : (سيجا على شاطىء البحر) :**

- احضر أربع قطع من العصى أو فروع الأشجار الرفيعة وضعهم متقاطعين لتكــون شبكة ،
كما هو موضح بالشكل .



يحتاج أحد اللاعبين ٣ قواقــع والآخــر ٣ أحجار صغيرة (زلط) .

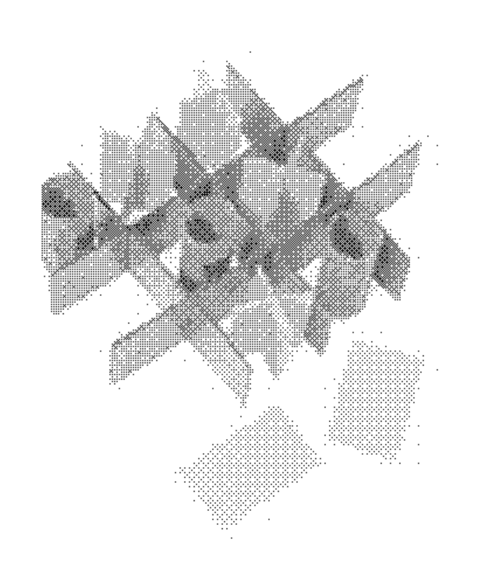
- يأخذ كل لاعب دورة في وضع القطع داخل الشبكة ،
- بحيث يحاول كل لاعب أن يضع قطعة لتشكيل
- خط في أى اتجاه ، انتبه !

يجب أن تحاول أن تعرقل وتمنع اللاعب الآخر من تكوين خط .

- الفائز هو أول لاعب يستطيع أن يكون الخط .

طريقة عمل (السيجا المجسمه) :

-اقطع شرائح مستطيلة من كرتون الصناديق لتكون شبكة السيجا مــستطيلة الشكل (يشبه صندوق الزجاجات).
- استخدم الأنابيب الورقية مثل أنبوبة بكر المناديل في عمل عدادات أحد اللاعبين ،



واصنع عداد اللاعب الثانى بأشكال متقاطعة

كما هو بالشكل .

-يأخذ كل لاعب دوره في وضع عداداتـــه

بحيث تكون

ثلاث عدادات في صف واحد خط .

- هذه اللعبة تنتهى عندما ينتهى اللاعبـــين

من وضع جميع العدادات .

والفائز هو اللاعب الذى استطاع أن يكون (أكبـــر عـــدد مـــن

الصفوف) .

ماذا يتعلم الأطفال من هذه اللعبة ؟

يتعلم الأطفال التمييز بين شكل الصف والعمود أثناء ممارسة هذه

الألعاب .

الفصل الرابع

الألعـــــاب العلميـــــة

مقدمة:

لماذا التفكير العلمي ؟ قال أرشميدس " أعطني رافعة وأنا أحرك العالم " .

والرافعة هنا رمز الإنجاز العملي ، والاستعانة بهذا الإنجاز لدفع العالم إلي الأمام والتقدم به . وبعده قال فرنسيس بيكون ، رائد الحركة العلمية الحديثة : أن التعليم سبيل الإنسانية لتحسين ظروف معيشتها . ومهد لدعوته إلي العلم والتعليم برفضه للفكر التقليدي الذي جثم علي عقول الناس وعشش في رؤوس المفكرين قرابة ألفي عام ، وجعل من أرسطو مصدراً للحكمة ، ومن الكتاب المقدس مصدراً للمعرفة ، وأكد فرنسيس بيكون ما أكدته التجربة من بعد ، أن سيادة الإنسان علي الطبيعة رهن بالمعرفة ، وأوضح أن الطبيعة لا نقهرها ، بل نطيع قوانينها ، التي نسعي إلي اكتشافها ، وبذا تخضع لسلطاننا العلمي ، ونسخرها لغاياتنا .

ونحن اليوم نعيش حقبة دينامية فذة من التحول الاجتماعي العميق والتطور المستمر للعملية الثورية العالمية غيرت صورة العالم . والثورة في العلم وتطبيق إنجازاته (الثورة التكنولوجية) أدت إلي تحولات عميقة في مجالات الحياة والإنتاج والإدراك والاستماع والتعامل وشعور الإنسان بذاته وبقدراته ...الخ . وفي سلطة الدولة والشعور بدور الفرد الذي تضاءل بينما تعاظم دور التكتل الجمعي ودور الفكر، وبات الإنسان مهيأ لطفرة كيفية في التطور الفكري والقدرات العقلية.

وأصبح العلم وإنجازاته ، التي تجد سبيلها إلي التطبيق فوراً ، قوة حاسمة في تغيير المجتمع والإنسان فكراً ومزاجاً وتطلعات ، لم يعد بالإمكان تصور عالم بدون طائرة نفاثة أو تليفزيون أو سفن فضاء أو كومبيوتر أو بلاستيك أو كيماويات أو مضادات حيوية أو بدون تصنيع آلي ضخم أو ميكنة زراعية...الخ ، وهذا كله مبني علي ركائز تمثلها إنجازات العلم والتكنولوجيا .

اللعب مدخل لتنمية المفاهيم العلمية للأطفال

أخذت العلوم رغم تعقيداتها مكان الصدارة في إعـــداد وتكـــوين فكـــر الطفل المعاصر مثلها في ذلك مثل الرياضيات .

وبعامة نلاحظ عدم اهتمام المربين الكافي بالظواهر الطبيعية والتكنولوجية فـــي برامج تعليم أطفال الحضانة والرياض،رغم ولع الصغار وحب اســـتطلاعهم فـــي الكشف عن عالمهم الواقع .

هذا وينادي علماء النفس والتربية والطبيعة أن الظواهر الطبيعية والتكنولوجيـــة تحدد نمط حياة الإنسان والمجتمعات وأن الحد الأدنـــى مـــن المعرفـــة واكتـــساب المهارات في هذين المجالين أصبح أمراً حتمياً للطفل كـــضرورة تعلمـــه القـــراءة والكتابة .

فلقد تطور مفهوم التكنولوجيا فلم تعد التكنولوجيا مجموعـــة تطبيقـــات الطبيعـــة فحسب بل أصبحت الآن مدخلاً إلي الطبيعة ذاتها :

فإذا كانت الملاحظة الموضوعية هي الخطوة الأولي في التفكير العلمـــي فانـــه يتحتم علينا نحن المربين جذب انتباه الأطفال في الحضانة والروضة إلي الظواهر الطبيعية والتكنولوجية المألوفة في حياتهم اليومية تلك الظواهر التي تجذب وتثير ما يسميه علماء النفس بالذكاء العملي للأطفال .

بمعني أنه من خلال ألعاب ومناشط تربوية جماعية سيقوم ذكاء الطفـــل العملي :

١ــ بملاحظة هذه الظاهرة .

٢ــ بالقيام بردود أفعال أو استجابات .

٣ــ بالتنبؤ بنتيجة الأفعال علي الظاهرة .

٤ــ بإقامة علاقات بين السبب والنتيجة .

وبها ينتقل الطفل من مرحلة المدخل الحسي الحركي إلي المدخل العلمي ليفسر الطفل ما شاهده ، وما قام به من أفعال وما ترتب عليها من نتائج .

وشيئاً فشيئاً تظهر منتجه إلي البحث :

فإذا كان الطفل يحكم طبيعته الأولى يخضع لمثيرات متعـــددة تـــشوش تفكيـــره الغض فإن كل مثير يحتل بالتدريب مجال وعيه وإدراكه ويمتص كل كيانه بمعني أن الصغير يتعلم الكف عن حركاته الزائدة ، وتفقد الأشياء المتنوعة قوة جذبها لـــه لكي يركز أساساً في موضوع الظاهرة الذي يرغب اكتشاف حقيقته .

ومن خلال هذا العرض تبدو لنا أهمية التركيز علي استراتيجية ترشيد الأطفـــال وإشعارهم بأهمية الظاهرة العلمية موضوع التدريب .

وتتلخص هذه الاستراتيجية في :

- **إعطاء الأطفال دافعاً للبحث ، لكن يأخذ البحث شكل اللعب المحبب إلي نفوسهم .**
- **ترك الحرية للطفل للاهتمام ومشاهدة ملاحظات جانبية ، لأنه لا يستطيع من أول وهلة رؤية الظاهرة في تعميمها المجرد .**
- **التركيز علي مجموعة الملاحظات التي تؤدي إلي إبراز علاقة تتكرر (كلمـــا وضـــعت قطعة من الفل في قاع إناء به ماء ، طلعت قطعة الفل علي السطح يساءل الطفل نفسه لماذا ؟ .**
- **وأخيراً ، إعطاء الطفل ، إذا اقتضت الضرورة لذلك شكل مبسط للتثبيت من الظـــاهرة . وربما محاولة (تبعاً لنوع موضوع المشاهدة ، وتبعاً لإمكانات الطفل) تفسير الظاهرة بتطبيقها علي ألعاب متشابهة .**

وبهذا يكون المدخل إلي تعلم الطفل متمشياً مع مداركه العقلية من جهـــة ومـــع خطوات التفكير العلمي من جهة أخري .

١ــ اكتشاف الواقع .

٢ــ فرض الفروض .

٣ــ مراقبة واستثمار الفرض .

الألعاب العلمية (الفضاء والكون)

[ألعاب الفضاء]

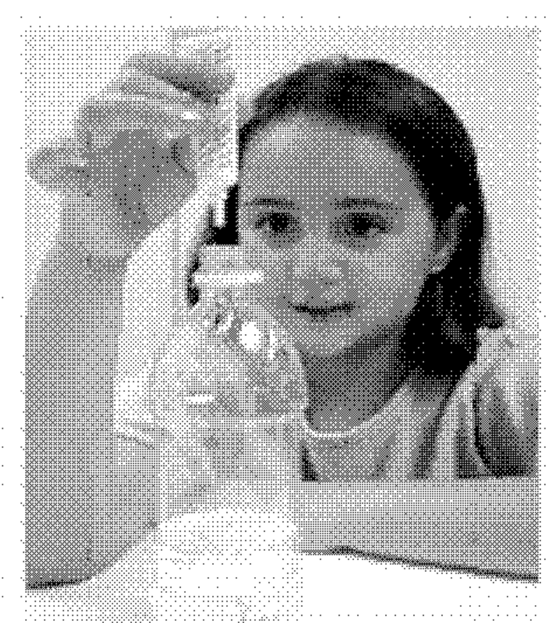
* محيط فى زجاجة *

يمكنك أن تستمتع برؤية المحيط الهادى حتى إذا لم تذهب الى شاطىء البحر

***الأدوات التى تحتاج إليها :**

١ – زجاجة بلاستيك فارغة ونظيفة وشفافه (غير ملونه) بغطاء .

٢ – ماء .



٣– زيت الأطفال

(شامبو أطفال – زيت لجلد أو شعر ا

٤ – ألوان طعام (أزرق).

٥ – أسماك بلاستيك أو أعشاب كما تد

***الطريقة :**

١ – إملاء الزجاجة البلاستيك الى منتد

٢ – ضع حوالى ثلاث أو أربع نقط مز

٣– ضع الغطاء على الزجاجة برفق .

٤ – حرك الزجاجة جيدا لتخلط الألـــوان مـــع الماء .



٥ – افتح غطاء الزجاجة مرة ثانية .

٦– صب الزيت داخل الزجاجة حتى تصل الى قمة الزجاجة تقريبا ولكن اترك مساحة لكى تضيف بعض الأسماك البلاستيك أو أعشاب بلاست

٧– ضع الغطاء على الزجاجة بإحكام شدي

٨- هز الزجاجة ببطىء من اليمين الى اليسار .

٩- إنها تشبه الأمواج فى المحيط .

***طائرة شراعية من الفوم .**

هل تحب أن تصنع طائرة جميلة وبطريقة سهلة جدا وتستمتع بها وأنت تطيرها فى أرجاء الحجرة أو الحديقة هيا نصنع سويا .

***كل ما تحتاج إليه :**

١- فوم ملون (يفضل لونين مختلفين مثلا :
(أزرق – أصفر) ذات سمك متوسط من (٥،سم الى ١ سم)

٢- نموذج الطائرة الشراعية (موضح بالرسم).

٣- مادة لاصق أو سلوتيب .

٤- دبابيس ورق .

٥- مقص أو كنز .

٦- ورق صنفرة أو مبرد .

٧- مساعدة من الكبار .

***الطريقة :**

١- إقطع أجزاء الطائرة الموضحة فى النموذج .

٢- ضع هذه الأجزاء على الفوم الملون وقم بتحديد الإطار الخارجى لهذه الأجزاء على الفوم بحيث يكون جناح الطائرة وذيلها بلون واحد وجسم الطائرة بلون مختلف .

٣- أطلب من أحد الكبار مساعدتك فى مقطع هذه الأجزاء من حول الإطار الذى رسمته الى الخارج .

٤- استخدم قطعة الصنفرة أو المبرد فى تنعيم الحوافى الزوائد وتصبح ملساء .

٥- أطلب من أحد الكبار عمل شق فى جسم الطائرة باستخدام الكتر .

٦- أدخل جناح الطائرة وذيلها فى المكان المخصص لها كما هـو موضـح بالشكل وبذلك تكون قد إنتهيت

من عمل الطائرة .

٧- تأكد من أن جميع الأجزاء فى أماكنهـا الـصحيحة ، والأن يمكنك اللعب

بالطائرة ويمكنك إضافة بعض دبابيس الورق فى مقدمة الطائرة إذا كانت لاتطير بشكل جيد .

***النظام الشمسي المعلق** أو (لوحة النظام الشم

الشمسى : أو فنون المجموعة الشمسية . أو المجموعة الشمـسية فـى الفن .

***ما تحتاجه :**

١- قطعتين من ورق الفبريانو بمقاس (١٢X٩ سم) .

٢- قطعة من ورق الفيريانو الأصفر .



٣- مقص .

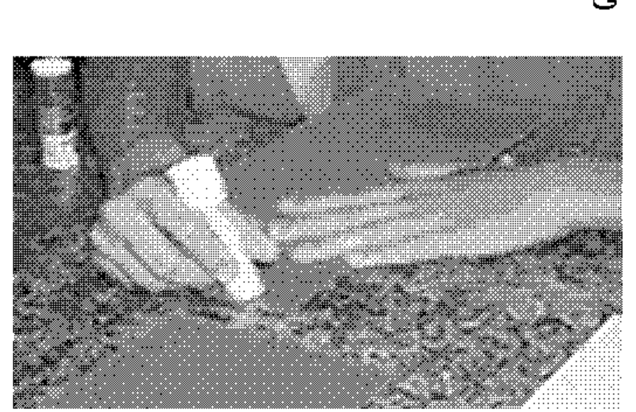
٤- صمغ .

٥- صور الكواكب السيارة – وخاصة ال

٦- أفلام تحديد ملونه .

***الطريقة : (خطوات العمل)**

١- أثن ورقة الفيريانو من المنتصف الى جزئين ، ثم أثن الورقة الثانية بنفس الطريقة .



٢- إقطع الورق من المنتصف في

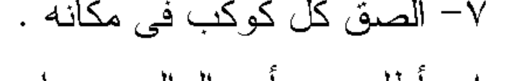
مكان الجزء الذى تم طيه في
الخطوة السابقة وكرر هذا القطع
فى الورقة الثانية أيضا وبذلك
تحصل على أربع قطع مستطيلة
طويلة (شرائح ورقية)

٣- إلصق نهاية كل شريحة مع نهاية الشريحة الأخرى وثبت الشرائح كلها بنفس الطريقة باستخدام المادة اللاصقة (ودع اللصق ليجف) .

٤- إطبع صور للكواكب السيارة التى تدور حول الشمس مثل الكرة الأرضية – وقم بقص كل كوكب على حده .

٥- إرسم دائرة كبيرة على ورقة الفيريانو الأصفر . ثم إقطعها حيث تمثل شكل (الشمس) . وقم بلصق الشمس فى طرف الشرائح الورقية من أعلى .

٦- ضع الكواكب فى ترتيب على الشريحة الورقية الطولية (أطلب من أحد البالغين مساعدتك فى معرفة ترتيب الكواكب بالنسبة للشمس .



٧- الصق كل كوكب فى مكانه .

٨- أطلب من أحد الوالدين مساعدتك فى تعلق هذا النظام على الحائط لكى يراه الآخرين .

***المجموعة الشمسية المتحركة :**

****ما تحتاجة فى هذا العمل :**



١- ورق فيريانو أصفر .



٢- مقص .

٣- شريط لاصق .

٤- صور كواكب المجموعة الشمسية .

٥- أقلام تحديد ملونة .

٦- علاقة (شماعة) .

٧- خيط أو سلك رفيع .

****الطريقة :**

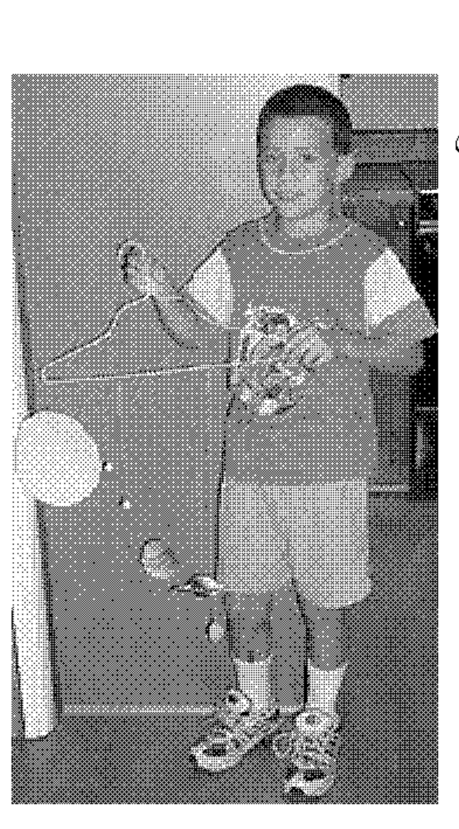
١- اطبع صور الكواكب السيارة التى تدور حول الشمس .

٢- قص كل كوكب بمفرده .

٣- ارسم دائرة كبيرة على ورق الفيريانو قرص الشمس ثم قم بقصها .

٤- إقطع الخيط بأطواله مختلفة وسوف تحتاج إلى خيط ليمسك بالشمس وخيط لكل كوكب .

٥- الصق طرف الخيط فى كل كوكب ، وبالطبع لا تنسى قرص الشمس .



٦- أربط طرف الخيط الأخر فى الشماعة بحيث تكون الكواكب مدلاة الى أسفل .

٧- علق الشماعة لأعلى ولذلك يستطيع كل فرد رؤية مجموعتك الشمسية المتحركة .



***فن الفضاء .**

****ما نحتاج إليه :**

١- مساعدة الكبار .

٢- لوحة إعلانات .

٣- زجاجة ألوان سبراى

(بمختلف الألوان ، إسود وأبيض) .

٤- أشياء على شكل دائرة (مثل أطباق ورق - غطاء علب - أكواب)

***الطريقة :**

١- بمساعدة الكبار . حاول البحث عن مكان خارج المنزل ، مثل الحديقة المهم أن يكون بعيدا عن وسائل المواصلات .

٢- ضع لوحة الإعلانات على الأرض .

٣- رش ألوان مختلفة باستخدام زجاجات الرش لكى تغطى اللوحة بأكملها ، وحاول أن تراعى النواحى الفنية الجمالية عن اختيار ورش الألوان على اللوحة ، ولا شك أن الكبار سيساعدوك فى هذه الخطوة حتى لا تتسخ ملابسك بالألوان .

٤- ضع أحد الأشياء المدورة على لوحة الإعلانات . ثم قم برش اللون الأسود حولها .



٥- ضع شكل أخر على اللوحة ثم قم بالرش

٦- اعمل دوائر عديدة كما تحب بكل الدائر الأحجام وبنفس الطريقة .

٧- استخدم اللون الأبيض فى عمل "المذنبات"، ضع اللوحة على الأرض مره ثانية واقلب زجاجة ألوان الرش البيضاء لأسفل . اضغط على قمة زجاجة الرش وهى مقلوبة سوف تطلق الألوان

البيضاء على اللوحة وهى تمثل شكل كأنها تطلق المذنبات .

٨- تخيل هذه الصوره الجميلة للفضاء . كم هى رائعة .

يمكنك الأن تعليقها على الحائط بعد أن تترك

الألوان لتجف جيدا .

****الكره الطائرة :**

أو (كرة من عالم الطيران) : "متحف كروى لعالم الطيران" . منذ أكثر من (١٠٠) مائة عام عرف الناس الطيران . والأن يمكنك عمل ألبوم تسجل عليه أنواع وأشكال عديدة للطائرات التى تم إبتكارها ف
ليس عاديا كما تعرفة، فهو يشبة الكرة ، وله (١٢
وجه عليه صورة لطائرة معروفه ومهمة فى تاري

****ما تحتاج إليه :**

١- نماذج لطائرات مختلفة الأشكال .

٢- أقلام رصاص أو خشب أو شمع ملونه .

٣- صمغ .

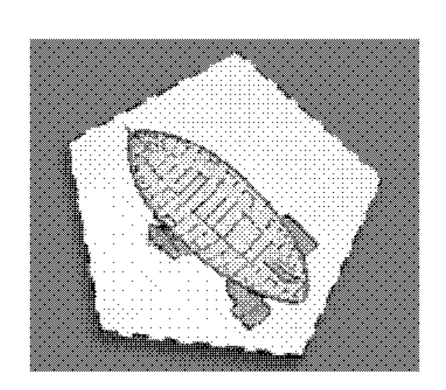
٤- مقص .

٥- خيط أو سلك رفيع (إذا أردت) .

٦- ورق فبريانو.

**** الطريقة :**

١- إجمع (١٢) صورة لأنواع مختلفة من الطائرات . وإذا لم تكن ملونة . فقم بتلوينها بألوان جميلة (خشب أو شمع أو جواش) .

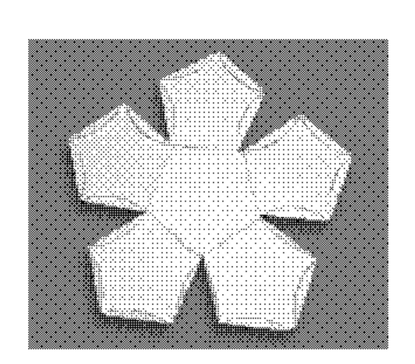


٢- ارسم عدد ١٢ دائرة أقطارها متساوية .

٣- إقطع كل دائرة على حدة .

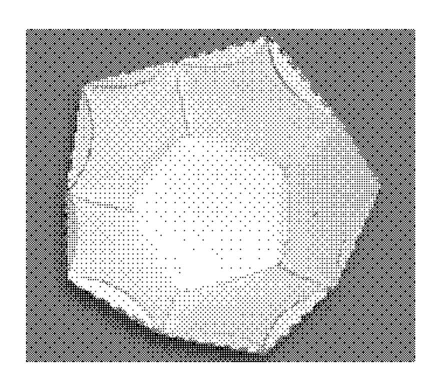
٤- الصق على كل دائرة شكل مـن أشـكال الطـائرات الملونة .

٥- ارسم شكل خماسى على داخل كل دائرة بحيث يتقاطع مع محيط الدائرة .



٦- حدد هذا الشكل الخماسى على هيئة خطوط منقطة بقلم التحديد الأسود.

٧- أثن الورق عند الخطوط المنقطة بحيث تصبح مثـل الألسنة . وهذه الألسنة تثنى للخلف. وبذلك تحصل علـى شكل خماسى .



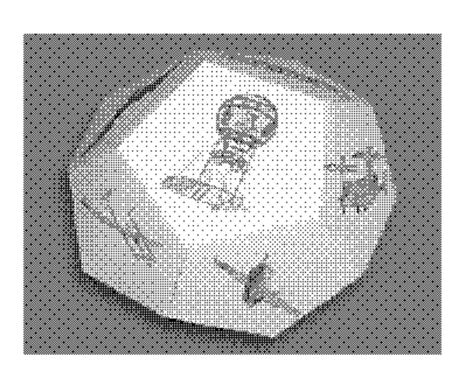
٨- استخدم أحد الأشكال الخماسية لعمل المركز والصق لسان واحد من كل شكل خماسى على كل لـسان من ألسنة الشكل الخماسى الذى يمثل المركز .

٩- كرر الخطوة السابقة باستخدام ست أشكال خماسـية أخرى .

١٠- الصق ألسنة كل مجموعة لكى تعمل شكل نصف كروى مجوف .

١١- الصق ألسنة الأشكال النصف كروية معا لكى تكون كرة كاملة .

١٢- الصق خيط رفيع أو سلك رفيع على سطح الكرة ليمكنك تعليقها فى أى مكان .



والأن أصبح لديك متحف كـروى يـضم أشـكال لطائرات مختلفة يمثل تاريخ عالم الطيران .

***صاروخ :**

****ما نحتاج إلية :**

١- قلم رصاص .

٢- نموذج لخطوات صنع الصاروخ .

٣- شفاطة عصير .

٤- مقص .

٥- شريط لا صق (سلوتيب)

٦- ورق .

الخطوات

١- لف شريحة من الورق مستطيلة حول قلم رصاص .

٢- الصق بالسلوتيب هذه الأنبوبة فى ثلاثة أماكن لتلفها جيدا وتصبح أنبوبة من الورق والتى تمثل جسم الصاروخ .

٣- أخرج القلم الرصاص .

٤- اقطع النهايات المدببة بحيث تكون النهاية دائرية .

٥- اصنع أجنحة صغيرة للصاروخ من الورق (كما فى الشكل) .

٦- الصق الأجنحة على الأنبوبة الورقية بالشريط اللاصق .

٧- اضغط على الفتحة العلوية للأنبوبة وأغلقها بالشريط اللاصق .

٨- ادخل شفاطة من الفتحة السفلية للصاروخ .

٩- أنفخ من خلال الشفاطة بقوة لكى ينطلق الصاروخ لأعلى فى الفضاء .

الفصل الخامس

الألعاب الاجتماعية

مقدمه:

أوضحت الدراسات أن اللعب الاجتماعي لم يخص الجنس البشرى وحده ، ولكن شاركه فيه الحيوان أيضاً ، ويظهر هذا في أشكال لعب التظاهر بالمقاتلة واللعب الحركي ، ظهر ذلك لدى فئة القوارض ، وفئة الزواحف ، وبعض الفئات من أكلى اللحوم مثل الذئاب والثعالب ، وقد شاركت فئات أخرى من الحيوانات الثديية في اللعب الاجتماعي باستخدام الأشياء .

وبالرغم من اشتراك أطفال الجنس البشرى مع ألعاب الحيوان في لعب التظاهر بالمقاتلة ولعب المطاردة ، إلا أن التميز يبدو واضحاً في أشكال اللعب الدرامي والألعاب ذات القواعد .

ويعتبر اللعب الإيهامي شكلاً متطوراً من أشكال اللعب الاجتماعي ، وقد تنوعت المصطلحات الدالة على النشاط الإيهامي ، فمرة يسمى اللعب الخيالي **Imaginative play** أو اللعب الإيهامي **Make-believe play** أو اللعب التظاهري **pretended play** أو اللعب التمثيلي الدرامي **Dramatic play** ، كما ربط بياجيه بين اللعب الإيهامي واللعب الرمزي وذلك من خلال دمجهما في نشاط واحد وهو اللعب الإيهامي الرمزي ، واختلف الباحثون والمربون وعلماء النفس في تفسير اللعب الإيهامي ، حيث اعتبره البعض اختزالا للحافز Drive-Reduction بينما ينظر إليه آخرون على أنه نشاط شائع لدى الأطفال يفيد كوسيلة لتشخيص وعلاج المشكلات النفسية ، بينما يعتبر البعض الأخر أن اللعب الإيهامي طريقة تفكير لدى الأطفال أثناء التعرض لخبرات صعبة لا يستطيعون استيعابها ، لذا يلجأون لتمثيل موقف الخبرة ، ولجعل اللعب الإيهامي أكثر تحديداً يمكن القول بأنه نشاط أو سلوك ، ليس مجرد أفعال مختزلة تصدر خلال اللعب ، يلعب فيه الطفل أدوارا اجتماعية ، ويحاول من خلاله تجريب خبرات قديمة ، وهو يمثل جزءا أساسياً وطبيعياً من عملية النمو لابد أن يمر به الطفل قبل أن يصبح كبيراً ، كما أن له علاقة قوية ووثيقة بنمو مهارات التواصل المختلفة

اللعب بالأشياء الاجتماعية والدراما الاجتماعية عندا لأطفال

إن معظم أشكال اللعب الاجتماعي يتمثل في اللعب الدرامي ، واللعب ذات القواعد ، ولعب اللغة وهو يتمشى تماماً مع منطقية التطور نحو القدرات الرمزية والتواصلية في أعلى صورها وبصفة أخص القدرات اللغوية التي ورثها الجنس البشري من ٢٥ مليون سنة ماضية .

ومع ذلك فإن هذا النوع من اللعب يعتبر أقصر عند دراسة تاريخه من أشكال اللعب الأخرى كلعب التظاهر بالمقاتلة واللعب الحركي ، ولأن اللغة كانت دوماً مصاحبة للعب الأطفال أثناء مراحل نموهم الطبيعي ، فمعنى ذلك أن اللعب قد أثر في تطور اللغة ، وربما أيضاً أثرت اللغة في تطور اللعب ، بالإضافة إلى أهمية اللغة بالنسبة للثقافة ، حيث إن أشكال اللعب المصاحبة للغة ربما يكون لها تأثير مهم في تطور الثقافة أيضاً ، أكدت ذلك العديد من الدراسات الانثروبولوجية التي أشارت إلى دور اللعب في فاعليات الثقافة .

وفى إطار النظر إلى وظيفة اللعب وتكيفه في الإطار المرسوم ، يتضح أن لعب الدراما الاجتماعية يميزه الدور الاجتماعي من خلال تمثيل أدوار الكبار ، والطفل يقضى وقتاً محدداً فى إطار سياق أدوار الكبار ولكنه يقضي وقتاً أطول فى الاستكشاف واللعب . وعلى ذلك فإن لعب الدور ربما يمثل الطريق الأوحد للتكامل مع الثقافة ، ويلعب دوراً غير مباشر فى منتجاتها الناجحة .

وحين مقارنة لعب التظاهر بالمقاتلة ولعب التظاهر بالمطاردة وهما أحد الأشكال التي تعتمد على الطاقة الجسدية ، سوف نجد في المقابل أن اللعب الاجتماعي غير الجسدي أقل خطورة حيث لا يوجد قتال كما أن طاقته أقل ، وتكلفته أقل من أشكال اللعب الأخرى، ولا يتطلب بعد المسافة بين الأطفال وآبائهم ، ناهيك عن الحوادث والأذى الذي قد يصيب الأطفال ، ولكن هذا لا يعنى وجود معوقات في اللعب الاجتماعي ينم عن عدم انسجام الرفاق في اللعب أو القائمين على رعاية الأطفال ذاتهم .

إن دراسة اللعب الاجتماعي في الطفولة المبكرة له تاريخ طويل في بحوث نمو الطفل ، وقد كان للدراسات التي تمت منذ سنة ١٩٢٠ دور كبير في ذلك سرعان ما تراجعت في عقد السبعينات والثمانينات فعلى سبيل المثال بحثت موضوعات عن

التفاعلات بين أطفال المهد والدارجين ، والفروق الجنسية في اللعب ، والصراع ، والعلاقات السائدة ، والتآلف بين الأقران ، والصداقة ، والمهارات الاجتماعية .

وكذلك تناولت دراسات محدودة الوضع السيسومترى للعب ، والسلوك السائد ، وفى الأربعينات والخمسينات من القرن الماضي كانت معظم البحوث حول اللعب الاجتماعي تدور حول بحوث التحليل النفسي الجديدة المتعلقة باللعب الانفرادي بالدمية .

ومنذ سنة ١٩٦٠ ظهر تأثير نظرية التعلم بالمشاهدة ، وظهر الاهتمام بنماذج لها تأثيراتها على السلوك ، كان للتدعيم فيها دوره المؤثر والفعال .

كما بدأ الاهتمام بدراسات حول علاقات الأقران المبكرة كما عاد الاهتمام باللعب كموضوع جدير بالاهتمام مرة أخرى مع نشر العديد من الدراسات الكلاسيكية أثناء تلك الفترة الزمنية .

وازداد الاهتمام باللعب الاجتماعي منذ عام ١٩٧٠ ، كما أنه أعيد اكتشاف العديد من موضوعات البحث في الثلاثينيات بطرق إمبريقية جديدة . وقد تضمنت تلك البحوث العديد من الموضوعات منها العلاقات التفاعلية بين أطفال المهد والدارجين ، والمشاركة الاجتماعية ، والفروق المتعلقة بالجنس في اللعب ، والعلاقات السائدة للأطفال .

وفى أثناء تلك الفترة أيضاً استخدمت الدراسات أسلوب الملاحظة للكشف عن السلوك الاجتماعي للأطفال ، والتفاعلات مع الأقارب .

كذلك مع نهاية الستينات وبداية السبعينات استخدم الباحثون طرق التدريب على أساليب اللعب الدرامي لعلاج بعض حالات الأطفال من بيئات اجتماعية واقتصادية دنيا .

وبالرغم من أن التحمس للعب كموضوع أو كمادة قابلة للبحث تضاعف مع منتصف عام ١٩٨٠ واستخدمت طرق منهجية عديدة لدراسته ، إلا أن البحث حول علاقات الأقران والأقارب استمرت في الثمانينات والتسعينيات خاصة في مجال تفاعل الأقران في مرحلة المهد والدارجين ، ومجال تفاعل الأقارب

كما شهد عقد الثمانينات والتسعينات اهتماماً مجدداً لثلاثة موضوعات درست في الثلاثينيات وهى صراع الأطفال ، والتآلف مع الفريق ، وصداقات الأطفال .

وأخيراً استمرت البحوث لدراسة اللعب الاجتماعي عند الأطفال ركزت تلك البحوث على اللعب الاجتماعي الخيالي بصفة خاصة .

ومن الملاحظ أن أشكال اللعب الاجتماعي وطبيعة التفاعلات الاجتماعية تختلف في مرحلتي المهد والدارجين (من الميلاد حتى عاميين) عن لمرحلة التالية ، وهى مرحلة الطفولة المبكرة (من ثلاث إلى سبع سنوات) . وقبل تناول طبيعة اللعب فى كل مرحلة من مراحلها ، ينبغي أن نضع في الاعتبار عدة أمور مهمة منها .

- الحد من التركيز على الألعاب ذات القواعد حيث تخص مراحل الطفولة الأعلى .
- ينبغي دراسة بنية اللعب ، والفروق الجنسية ، والأطراف المشاركة في اللعب قبل دراسة وظائف وفاعليات اللعب الاجتماعي .
- وضع موضوعات مثل العدوان ، وحل الصراع ، والسلوك الاجتماعي المرغوب ، والمهارات الاجتماعية في إطار اللعب الاجتماعي وعدم عزله بحجة أن ذلك يمثل تفاعلاً اجتماعياً .
- تعتبر دراسة أدوار الأقران من الأمور المهمة عند دراسة اللعب الإجتماعى .
- ملاحظة سلوك الطفل في مواقف اللعب الحر free play settings واعتباره جزءاً من دراسة اللعب الإجتماعى social play .

وانطلاقاً مما سبق ، فسوف نتناول اللعب الإجتماعى في نطاق أرحب ، حيث إن عزل تلك الأمور التي عرضناها يعتبر غير مقبول عند دراسة هذا الموضوع نظراً لتداخلها في نسيجه .

المهد والدارجون:

اهتمت الدراسات من منتصف السبعينات من القرن الماضي بدراسة طبيعة التفاعلات الاجتماعية المبكرة لأطفال المهد والدارجين في محاولة لاكتشاف البدايات الأولى للمهارات الاجتماعية ومدى استجابة الأطفال لها .

ولدراسة ذلك ، تم إحضار أزواج من أطفال المهد والدارجين إلى المعمل ثم يتم تسجيل آدائهم بالفيديو وهم يلعبون بأدوات اللعب المختلفة وكان يتم هذا الأمر في وجود أمهاتهن ولكن دون تدخل منهن وتم ملاحظة بعض هذه الآداءات على النحو التالي :

تبادل الأشياء (Object exchange (OE : أحد الأطراف يقدم ، يعطـــى ، والآخــر يستقبـــل ، يأخذ اللعبـــة أو الشـــــئ .

لفت الانتباه (Attention request (ATR : أحد الأطــراف يطلـــب بلطـــف (متلفظاً أو غير متلفظ) من الآخر ليشاركه في المراقبة أو الكلام أو التعليق .

الإشارة والتسمية point and Name : أحد الأطفال يشير إلى الـــشئ منتظــراً مـــن الآخر أن ينطق بتسمية الشئ أو الحدث وغالباً ما يصحب الإشارة سؤال لفظي

الجري والتخفي في ساتر Curtain running : في تبادل مشهد الجري حيث يختفـــي أحدهم ثم يظهر فجأة والآخر يدرك ذلك بابتسامة أو ضحكة .

أنواع اللعب :

وبالرغم من الكشف المبكر عن وجود تفاعلات طبيعية بين الأقران في العمر المبكـــر إلا أن معدلاتها ما زالت منخفضة ويحتاج الأمر إلى تعزيز ذلك بتهيئة الظروف المتماثلـــة للأطراف المشاركة وتلك مشكلة أخرى تواجه مجتمع البحـــوث ، وبـــصفة عامـــة فـــإن المهارات الاجتماعية تنمو تدريجياً خلال السنة الثانية من العمر وأن الـــدارجين يكونـــون أكثر نشاطاً في ألعابهم مع أقرانهم الأكبر سناً وكذلك آبائهم . كما يتميزون بألعابهم الفردية في الوسط الطبيعي

وقد فرق الباحثون الذين يدرسون تفاعلات الأقران بين نوعين من السلوك أثناء اللعـــب . الأولى السلوكيات الموجهة اجتماعيـــاً Socially Directed Behaviors والتفـــاعلات الاجتماعيـــة Social Interactions الأولـــى تتمثـــل فـــي تعبيـــرات الوجـــه **Facial expressions** ، الكلام Vocalizations ، التلميحات Gestures وســـلوكيات الاتـــصال الجسدي بين الأطفال physical contact behaviors . أما التفاعلات الاجتماعية فإنهـــا تشير إلى تتابع الأدوار بين الأطراف المشاركة ، وتتراوح في مداها في القصر والطـــول ولنقدم مثالاً على ذلك إذا تفحص أحد الأطفال لعبة وقدمها للأخر ، ونظر الأخيـــر إليهـــا ونطق بها ، فإن ذلك يمثل مشاركة متساوية بين طرفين (نظر أحدهما إلى اللعبة وقـــدمها ونظر الأخر إليها وأخذها) .

وقد وجدت محاولات جادة لتصنيف أنواع التفاعلات الاجتماعية التي يمكن مشاهدتها عند أطفال المهد والدارجين ، وأيضا محاولة لوصف مضمون هذه التفاعلات ومن هذه التفاعلات أن يقوم أحد الأطراف بتقليد الآخر ، وكذلك تلك التي يقوم فيها الطرفان معاً بأدوار متممة ، وفى الأدوار المتممة أيضاً يقوم فيها الأطفال بنقل أو عكس الأدوار . (يقلد نفس الشخصية أو يقوم بدور شخصية مضادة لها)

وقد قسم الباحثون بناء على ملاحظاتهم للأطفال مضمون التفاعلات الاجتماعية في ستة محاور تتمثل في :تفاعلات صراعية (شد وجذب ـ ضرب) لعب حركي ، التقليد والمحاكاة تفاعلات لغوية (لفظية ـ غير لفظية) إضفاء صفة الاجتماعية على الأشياء المستخدمة (امتلاك الشئ ـ الصراع للحصول على الشئ وتبادل الأشياء) ، ألعاب معتادة . ومن الملاحظ أن هناك نوعاً مهماً من اللعب الاجتماعي لم يتم تداوله بين الباحثين وهو سلوك التظاهر الإجتماعى Social pretend behavior وقد وجد أن سلوك التظاهر الاجتماعي يظهر في مرحلة لاحقة ، ومن المهم التمييز بين مصطلحي التظاهر الفردي Solitary pretend والتظاهر الاجتماعي Social pretend ، الأول يتمثل في تحاور الطفل مع اللعبة أو الشئ منفرداً كأن يتظاهر بتناول الطعام ، أو يصنع من الشئ عروسة ، أو يرعى مريض / أو يتحدث في التليفون ، أو يضفى على الأشياء الحياة . في حين أن التظاهر الاجتماعي يتضمن عنصر المشاركة مع الأقران . وقد وجد الباحثون أن الأطفال في أعمار ١٦ ، ١٧ شهراً يظهرون لعب تظاهري فردى فقط (فقط واحد من تسعة أظهر تظاهراً اجتماعياً) .وفى أعمار (٢١ إلى ٢٣ شهراً) أظهر ٨ منهم تظاهر فردى ، و٦ تظاهر اجتماعي . وأظهرت الدراسات أن جميع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٣٢ و ٣٣ شهراً بدا في سلوكهم تظاهراً اجتماعياً .

وقد لاحظ الباحثون أن نسبة كبيرة من تفاعلات الأقران في مرحلة المهد والدارجين ترتبط باستخدام الأشياء أو الاتصال بالأشياء إلا أن هناك دراسات أجريت على أطفال المهد عند عمر ١٠ شهور نما لديهم التفاعلات الاجتماعية في غياب اللعبة أو الشئ وأن الاهتمام بالشئ غالباً ما يبدأ من العام الثاني .

سلوكيات اللعب الاجتماعي:

عند البحث في طبيعة السلوك الذي يظهر اللعب الاجتماعي بمضمونه لدى أطفال مرحلة المهد والدارجين ، وجد اختلافات طفيفة بينهم وبين سلوك الحيوان وخاصة فئة القردة في تعبيرات الوجه ، والإيماءات اللفظية ، والسلوكيات الحركية . فعند تأمل وجه الحيوان في اللعب عند الثديات يبدو كما لو كان يتوافق وابتسامة الإنسان

كما أكدت الدراسات وجود أوجه تشابه واضحة بين تفاعلات الأقران عند أطفال المهد والدارجون ونظائرهم من الرئيسيات . وأن الفروق لا تظهر إلا مع بداية السنة الثانية في كليهما وهذه تقع بشكل أولى في مجالات التظاهر الاجتماعي Social pretend ، والتفاعلات اللغوية Language interactions والألعاب الاصطلاحية Conventional games وبصفة عامة توجد ندرة في الدراسات المقارنة بين صغار الإنسان وفئات الحيوان من الرئيسيات ، ربما تكون نقطة انطلاق لأبحاث المستقبل .

ويمكن الإطلاع على الجدول التالي الذي يوضح سلوكيات الأقران عند تفاعلهم مع بعضهم البعض وذلك بمقارنة ثلاثة دراسات لأطفال مرحلة المهد والدارجين ويلاحظ أن معظم السلوكيات الناجحة كانت مع التعامل مع الشئ (يعطى ، يأخذ ، يظهر الشئ) حيث إن احتمالية نجاح سلوك التعامل مع الشئ أعلى من احتمالية نجاح الكلام والتمتمة فيما بينهم . كما أن نجاح سلوك الأطفال يختلف طبقاً لدرجة تعقد هذا السلوك .

السلوكيات الاجتماعية كما يظهرها أطفال المهد والدارجون

السلوك الأجتماعي	Maudry & Nekula ١٩٣٩	Holmberg ١٩٨٠	Van dell et al ١٩٨٠
الاتصال الانتباه (النظر والمشاهدة) الإشارة التعبيرات الوجهية الابتسامة /			

الضحكة الإيمـــــاءات لإشــــــارة إظهار الشـــئ اللفظيـــــــة الاقــــتراب الاتــصــــال يلمــس / يمسك السلوك الاجتماعي يعطى الشــــئ استبعــــــاد ينسحــــب العـــــنف هجـــــوم عــــض ضــــرب دفـــع منافســــــة محاولة أخذ الشئ استبعــــــاد استســــــلام بكـــــــاء			

اللعــــب ، بدايتــــه ، استمـــراره ، انتهــــاؤه :

_ إن قياس المدة الزمنية لبدايات اللعب واستمراره وانتهاؤه لدى أطفـــال المهــد والدارجين قصير جداً ، وبالغرم من قصر المدة ، إلا أن أي محاولة لدراسته تعتبر ذات قيمة إلى حد ما . وجدير بالذكر أن حساب المدى الزمني يتغير بحسب نـــوع اللعب ، فعلى سبيل المثال يلاحظ أن الإشارات في لعب المقاتلة ضـــرورية ، فـــي حين أنها ليست كذلك في اللعب الاجتماعي

وبصفه عامه ، فإن هناك زيادة في المشاركة الاجتماعيـــة ، والتفـــاعلي النـــشط مرتبط بالزيادة في عمر الأطفال ، كما أن سلوكهم الاجتماعي يصبح أكثر تعقيداً ، كذلك تتسع تفاعلاتهم الاجتماعية تصبح أكثر التحاماً ، كما تتضح أيـــضاً اللفظيـــة بشكل لافت للنظر ، والتقارب .

كما تتناقص بعض السلوكيات ما بين ٦ ، ١٨ شهراً كالبكاء ، واللمس ، كمـــا تتكرر السلوكيات الاجتماعية وتزامنها (اثنين أو أكثر من السلوكيات الاجتماعيـــة تحدث متزامنة) .

مراحـــــل التطور وطبيعتـــــه :

هناك زيادة في المشاركة الاجتماعية والتفاعل النشط مرتبط بالزيادة فى عمـــر الأطفال ، وسلوكهم الاجتماعي يصبح أكثر تعقيداً ، وتفاعلاتهم الاجتماعية تتـــسع وتصبح أكثر التحاماً ، كما تتضح أيضاً اللفظية بشكل لافت للنظر ، ، والتقـــارب ، والتعامل مع الشئ مصحوباً بأفعال اجتماعية ، كما تتناقص بعض السلوكيات ما بين ٦ و ١٨ شهراً كالبكاء ، واللمس ، الأفعال الجسمانية الكبيرة مثل (التصفيق) .

ومما يدل على زيادة تعقيد السلوك الاجتماعي هي الزيادة في عـــدد تكـــرارات السلوكيات الاجتماعية الموجهة وتزامنها مع بعضها (اثنين أو أكثر من السلوكيات الاجتماعية تحدث متزامنة)

إلى جانب التغيرات التي تحدث في طبيعة النطق حيث يقل التفوه بما ليس لـــه معنى ، وزيادة التعبيرات اللفظية التي تميز نشاط الطفل ، وزيادة التآلف مع سلوك القرين ومن ملامح تلك المرحلة أيضاً الزيادة في تكرارات التفاعلات ن وتكرارات الألعاب ، وتولد أفكار جديدة ، ولعب التظاهر الاجتماعي ، وأيضاً التكرار والتنوع في المعاني المشاركة فعلى سبيل المثال في عمر ١٢ شهر يـــتم تبـــادل الأشـــياء والصراع على امتلاك الأشياء ، وفى عمر ١٥ شهر يبدو التقليد اللفظي ، والتقليـــد الاجتماعي ، في حين في ١٨ شهر توجد حوالي ١٠ معاني قـــد تولـــدت تـــسمح بالفاعل الأعمق بين الأقران .

كذلك وجد فروق مماثلة تتعلق بالمرحلة العمرية في دراسة صراعات الأطفـــال أثناء لعبهم الحر . وبمقارنة تلك الصراعات في الفترة العمرية ١٢ شهر مع تلـــك التي تحدث مع الأطفال في عمر ٢٤ شهر ، يتضح أن الأخيرة أطول ، ولها أكثـــر من منعطف ، وتحتوى على اعتراضات لفظية ، ويلجأ الأطفال إلى حل نزعـــاتهم بالتوافق والتأييد الاجتماعي ، ويقل استخدامهم لأدوات تهدد الطرف الآخر .

وفى محاولة لفهم طبيعة التطور تم وضع ثلاث مراحل أساسية تتعلق بأطفال المهد والدارجون .

المرحلة الأولى إدراك القرين كشريك اجتماعي وهى تعطى السنة الأولى من عمر الطفل ، وخلال هذه المرحلة يوجه الأطفال سلوكياتهم الاجتماعية الفردية نحو القرين كما تم عرضها في الجدول السابق .

المرحلة الثانية وتعرف بمرحلة اللعب التكاملي والتبادلي .وتظهر في عمر (١٣ إلى ٢٤ شهراً) وفيها ينشغل الأطفال بسلسلة من التفاعلات الاجتماعية التي تحوى التبادلات ، وتبادل الأدوار ، والنشاطات التكاملية مثل الجري والمسك ، والاستغماية ، هات وخذ . ويسود هذه الفترة التعاون ، والصراع حول (الأشياء والأماكن) ، والمشاهدة ، والاتصال اللفظي . وبصفة عامة ، فإن سلوك المشارك في اللعب يكون جوهرياً لأنشطة الآخر .

أما المرحلة الثالثة فهي تواصل المعاني وتكون من عمر (٢٥ إلى ٣٦ شهراً) وفيها يبدأ الأطفال إلى الدخول في مضمون التفاعل الاجتماعي . والشكل الأكثر شيوعاً في هذا المضمون هو لا حرفية المعاني في التظاهر الاجتماعي ، وان أطفال هذه الفترة في ألعاب رحبة غير مقيدة يسودها سلوك التواصل الذي يحتوى على إشارات البدء باللعب ، وكيفية مجاراته ، وتبادل أدواره والتواصل المعرفي في منتهاه

_الفروق الجنسية :

ويندر وجود أبحاث تثبت وجود فروق جوهرية بين الجنس (ذكر أم أنثى) ، وبعض الدراسات القليلة أشارت إلى أن الإناث قد يظهرون سلوكاً اجتماعياً أكثر من الذكور

شركاء اللعب :

بالرغم من أن الباحثين لم يتوصلوا إلى وجود فروق جوهرية أثناء تفـاعلات الأقران لأطفال المهد والدارجين فيما يخص الجنس . إلا أن عمر الشريك في اللعب قد أظهر تلك الفروق . حيث وجد أن الأطفال الدارجين (من ١٢ إلى ٢٣ شهراً) في بيوت الرعاية الأسرية يفضلون شركاء اللعب من عمر عـاميين أو أطفـال الطفولة المبكرة وحين مارس الأطفال ألعابهم مع عمر العاميين كانت السمة الغالبة المحاكاة واللغة . وقد قضى الأطفال معظم أوقاتهم في مراقبة سلوك أقـرانهم فـي مرحلة الطفولة المبكرة .

كما أن الدارجين الذين تفاعلوا مع أقران أكبر منهم قد أظهروا سلوكاً اجتماعياً أكثر تعقيداً .

كما أن الألفة كان لها تأثير مع شركاء اللعب حيث وجد أن الآلفة بين الشركاء نتج عنه نماذج أكثر تعقيداً من التفاعلات الاجتماعية أكثر من الشركاء الذين لـيس بينهم ألفة . كما أن الدارجين تفاعلوا أكثر مع الأقران المألوفين لهم بدرجة كبيـرة عن الغرباء عنهم كما أثرت تلك التفاعلات الاجتماعية بين الأقران من ذوى الآلفة بينهم على تتابع سلوك اللعب ونجاحه

الطفولة المبكـــرة Early Childhood :

توسعت الدراسات في مرحلة الطفولة المبكرة . وأمتد البحـث إلـى أمـاكن الأطفال ، مع بعض الدراسات القليلة في المعامل أو بيـوت الأطفـال . واسـتخدم الباحثون أسلوب الملاحظة التي استمرت أسابيع أو شهور في تجميع البيانات حول طبيعة تفاعلات الأطفال أثناء فترات لعبهم الحر . وتمت تلك الملاحظـات داخـل الفصول أو الملاعب أو في كلاهما وأتيح استخدام الوسائل والأدوات المتاحة ، كما وضع في الاعتبار سلوك المعلم . وعليه فإن معظم البيانات التي تم الحصول عليها التي تختص باللعب في مرحلة الطفولة المبكرة تأتى عن طريق الدراسـات التـي تتناول كيفية استخدام الأطفال أدوات اللعب والعمر المناسب لذلك . كما وضع فـي

الاعتبار استخدام الأطفال لأدوات المتداولة (كالعصي والطين وأدوات المنزل) أو الألعاب البسيطة (الشخشيخة ، ولعب السلاح) .

أنواع اللعـــــب :

إن أكثر أنواع اللعب التي تميز أطفال ما قبل المدرسة تتمثل في التتابع التالي :

ــ **السلوك العابر Unoccupied behavior** ــ ظاهرياً لا يلعب الطلب

ــ **اللعب الفردي (المستقل) Solitary independent play** ويلعب الطفــل وحده

مستقلاً مستخدماً ألعابا تختلف عن باقي اللعب التي يستخدمها أقرانه .

ــ **مشاهد Onlooker** يقضى الطفل معظم وقته يشاهد باقي الأطفـــال الآخـــرين وهم يلعبون .

ــ **النشاط المتوازي parallel activity** يلعب الطفل مستقلاً ، ولكـــن النـــشاط الذي يقوم باختياره يكون من وسط الأطفال الأخريين ، يستخدم نفس اللعبة التـــي يستخدمها الأطفال الأخريين ، ولكنه يستخدمها بالطريقة التي تناسبه هو من وجهة نظره ، ولا يحاول أن يؤثر في نشاط الأطفال الأخريين القريبين منه ولا حتى يعدل فيه .

ــ **اللعب الترابطي Associative play** يلعب الطفل مع أطفال أخريين .. جميع الأعضاء مشغولين بنفس الدرجة ، ولكن لا توجد قسمة للعمل أو تنظيم للنـــشاط للأفراد المشاركين حول هدف معين أو منج .

اللعب التعاوني أو الاجتماعي

Cooperative or organized supplementary play

يلعب الطفل في مجموعة بحيث يتم تنظيمها بهدف محدد قد يكون تنافـــسياً أو دراميا لتمثيل مواقف الكبار ، أو ألعاب بقواعد متفق عليها .

ـ **اللعب الـــوظيفي Functional play** وهو أولى أشكال اللعب البـــسيط الـــذي ينطوي على نشاطات عضلية بسيطة تخدم متطلباته البدنية والطفل يكرر أفعاله ويحاول عمل أفعال جديدة مستخدماً مهاراته اليدوية .

ـ **اللعب البنائى Constructive play** وهذا النوع من اللعـــب مقدمـــة للنـــشاط الابتكارى ومتعة الطفل الذاتية للخلق والإبداع . فحينما يستخدم الرمـــل والقوالـــب يصنع منهما أشياء تظل في مخيلته حتى بعد انتهائه من فترة اللعب بها .

ـ **اللعب الدرامي**

Dramatic play

وتعرف تلك المرحلة من اللعب بمرحلة اللعب الرمزي والتي تظهر جلياً في اللعب الدرامي • التمثيلي) عند الطفل . وتلك المرحلة توضح العلاقة بين معرفة الطفل لعالمه الواقعي الذي يعيش فيه بموافقة ومشاهدة وفى نفس الوقت تـــصوراته هـــو وتخيلاته عن تلك المواقف بما يروق وجهة نظـــره وأمانيـــه وطموحاتـــه الذاتيـــة وحاجاته .

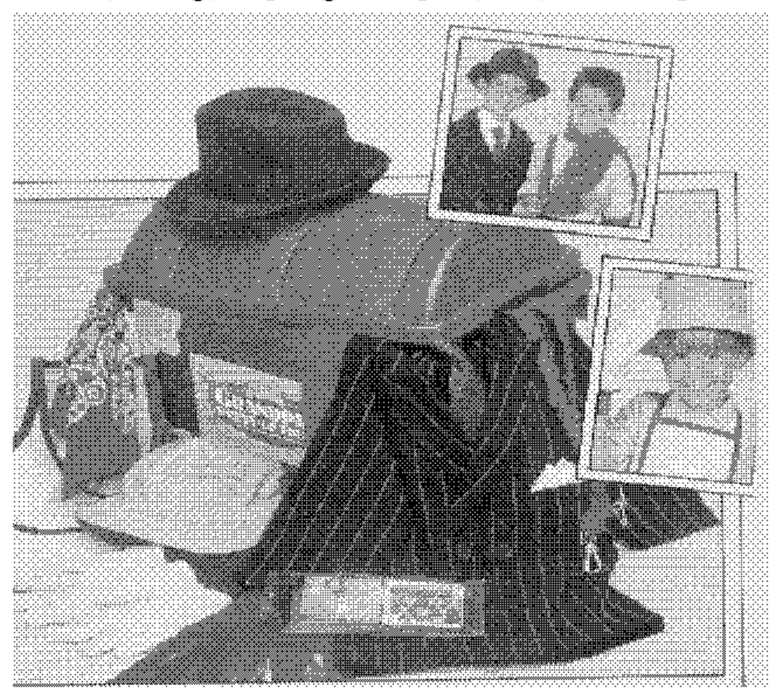
ـ **ألعاب القواعد أو اللعب المقنن Games with rules** وهذا الشكل من اللعب طبقـــاً للمنظرين ــ في مجال اللعب يعتبر أعلى مرحلة يصل إليها في خاصية نمو اللعب ، فعلى الطفل أن يتقبل القواعد السابقة التنظيم المتفق عليها ليتكيف معها . وهو بمثابة مبـــدأ مهـــم في اللعب للتوافق مع حياة الكبار

نماذج من الأدوات المستخدمة في مركز الدراما الاجتماعية

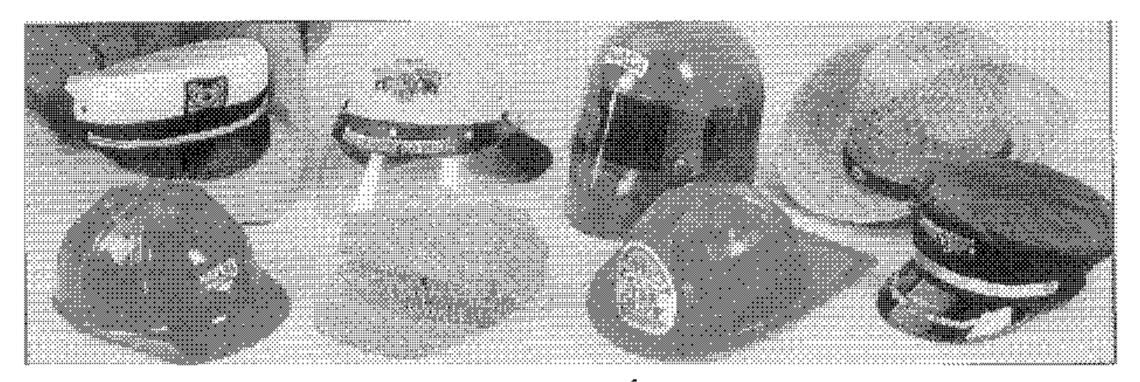


يمكن تنسيق الما عية .

فتنسيق الملابس يمكن أن يحول الأطفال إلي واحد من ألاف الشخصيات كأن تكون عروسة جميلة أو نجمة سينمائية أو ساحرة أو أميرة جميلة .



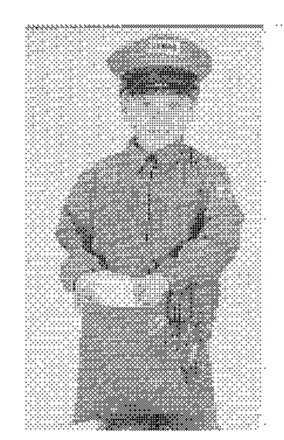
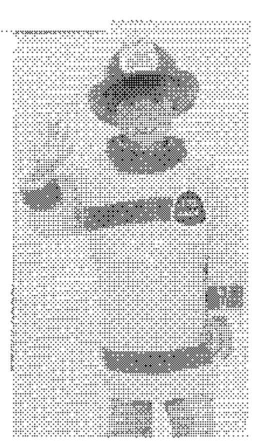
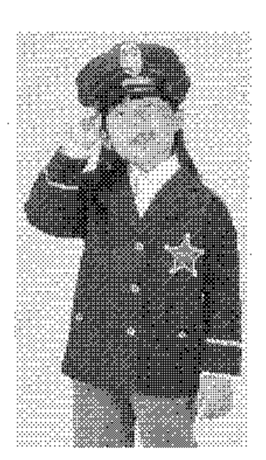
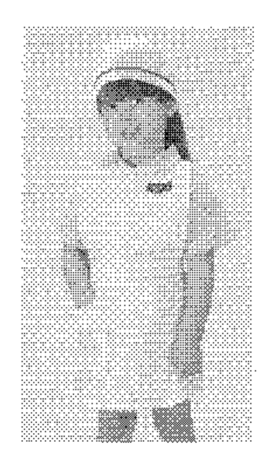
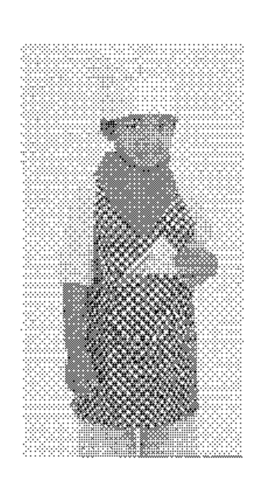
ملابس كثيرة في صندوق جدك تجعلك رائع . يمكنك ارتداء القبعات ، وأربطة العنق . تخيل الأدوار التي يمكنك لعبها في الفصل .



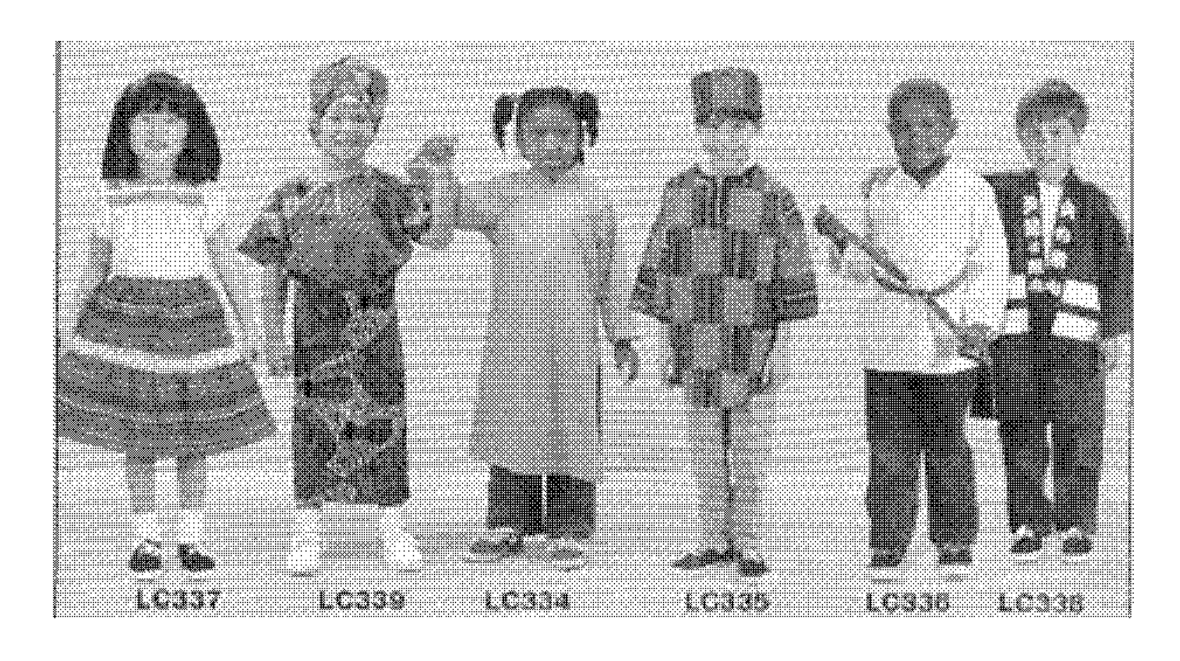
مجموعة قبعات مهن. يجب أن تختار القبعة المناسبة للطفل من حيث المقاس لكي يشعر أنها شيء حقيقي .

ارتداء قبعة حقيقية توضح مهنةالشخص الذي يرتديها .

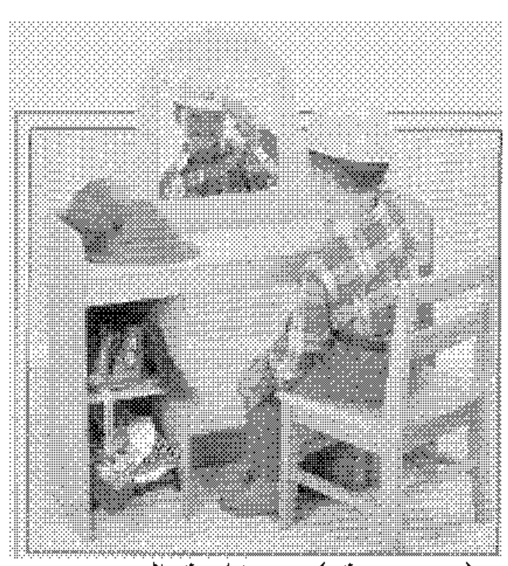
يوجد هنا مجموعة من القبعات لمهن مختلفة . قبعة فلكي ، قبعة قبطان سفينة ، مهندس .، رجل مطافيء ، عمال بترول ، مفتش ، طيار

ملابس حقيقية يمكنك ارتدائها للعب العديد من الأدوار



مجموعة من الملابس لثقافات متعددة . مكسيكي ، يباني ، صيني . تركي الأطفال يجربون الملابس ليأخذو
خبرات عن ثقافات الشعوب من حولهم . الملابس سهلة لكي يرتديها الأطفال ويخلعونها بسهولة .
وقابلة للغسيل . الأطفال من سن (٥-٦) يمكنهم ارتداء كل الملابس .



ترابيذة زينة (تسريحة) في قاعة الدرس .

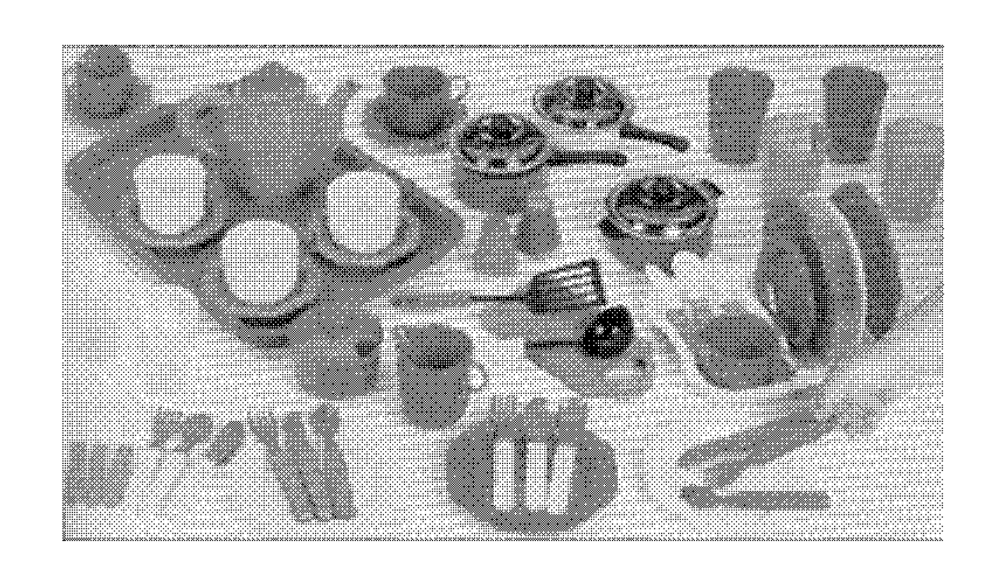
الأطفال لديهم مكان خاص يمكنهما النظر فيها . هذه الترابيذه مصنوعة من الخشب المضغوط تعيش لسنوات طويلة في قاعة الدرس . بها مرئاه ، ورفان ومكان واسع للملحقات ومعها كرسي .

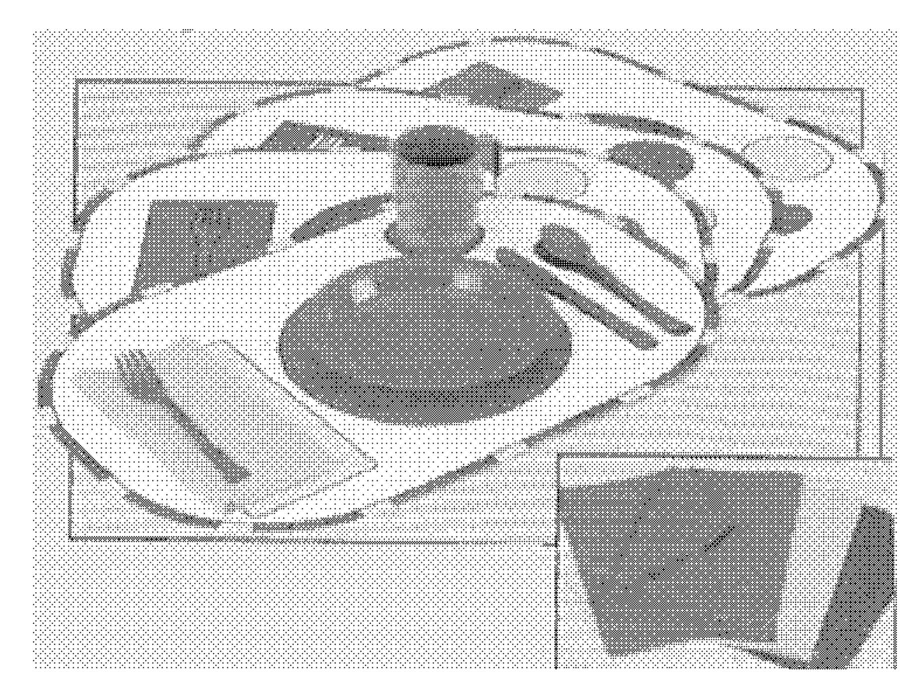


مركز كامل للتأنق (مركز تأنق) هذه الوحدة متعددة الأستخدام .

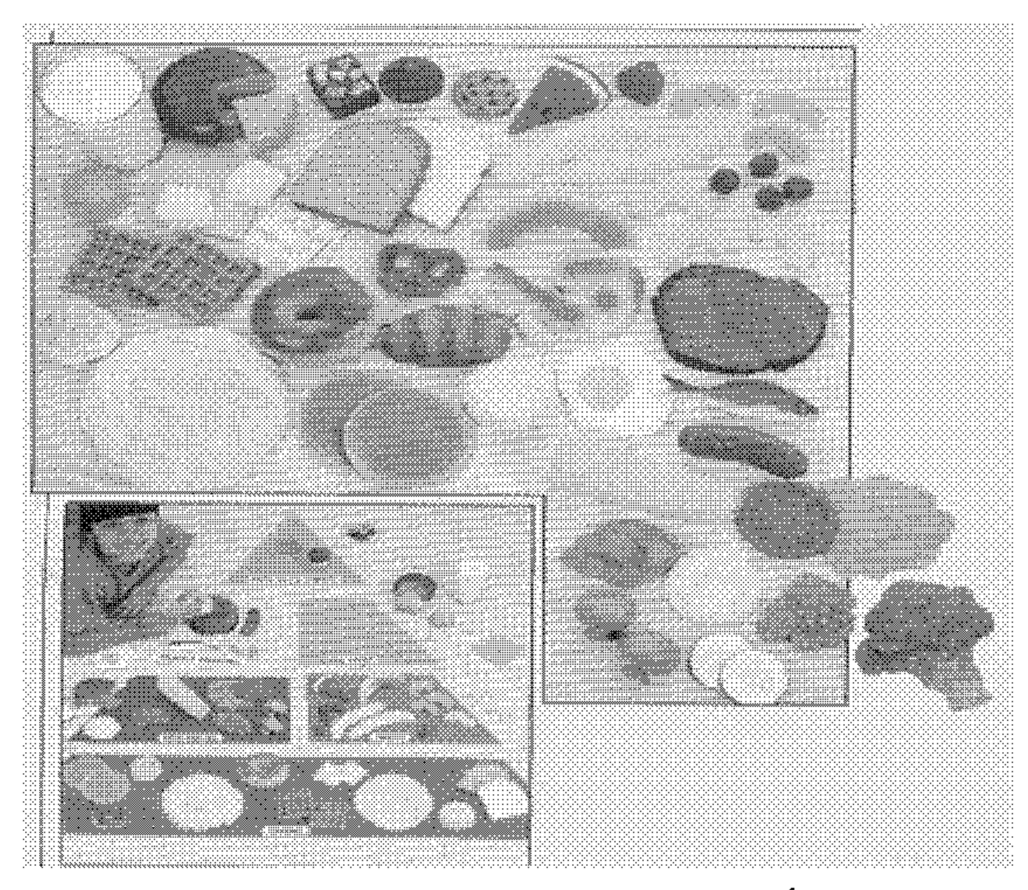
تكفي ١٤ طفل بها شماعات لتعليق الملابس والقبعات وأحذية في الأعلي . وأسفل خمس صناديق بلاستيك لوضع الأكسسوارات (الملحقات) .

الأطفال يمكنهم أن يشاهدوا أنفسهم وهم يجربوا الملابس . هذه الوحدة سهلة التنظيف مرتبة . ومصنوعة من الخشب .

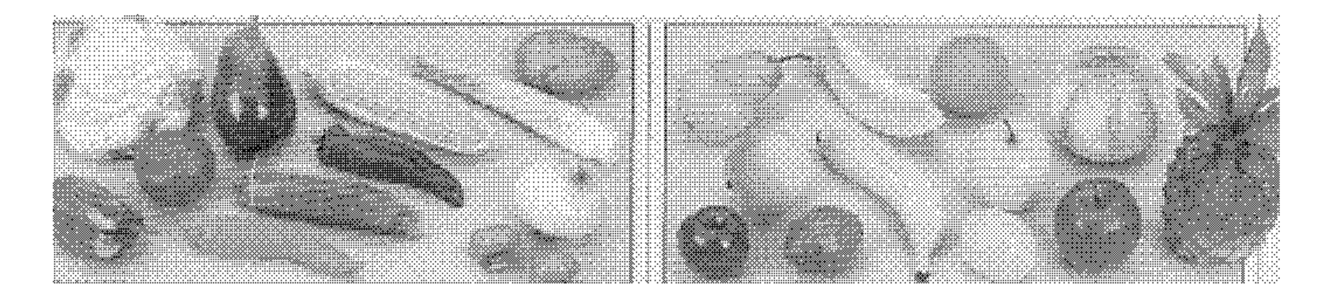




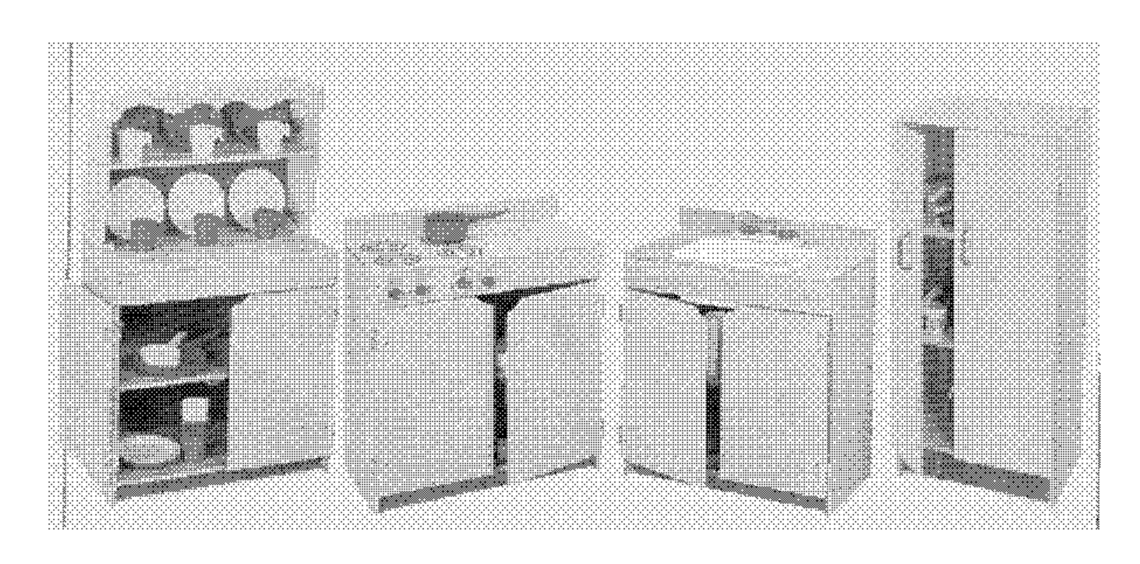
مجموعة من الأطباق والأكواب والملاعق والشوك والسكاكين لخدمة ١٢ طفل مصنوعة من مادة البولي إسيلين صعبة الكسر إجمالي الأطباق ٦٠ طبق .



مجموعة متنوعة من الأطعمة للعب . بيتزا ، بيض . كيك ، ساندوتشات ، توست ، بطاطس . واشياء أخري يمكن أن يسشتخدمها الأطفال أثناء اللعب .



إجعل ركن الألعاب الاجتماعية حياً ونشطاً بإضافة تشكيلة من الثمار صعبة الكسر برتقال ، تفاح أخضر ، وأحمر ، موز ، ليمون ، أنانس ، كرز ، كنتالب ، خوخ ، برقوق .

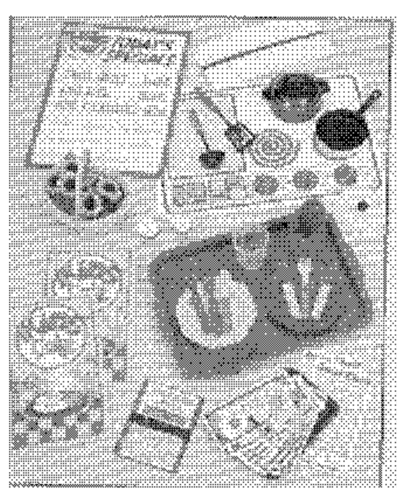


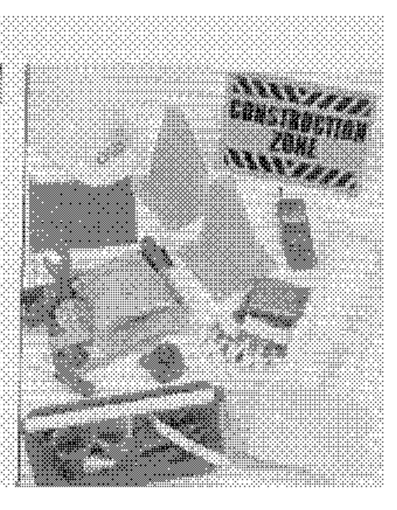
مجموعة أثاث مطبخ حقيقية . وجميع التفصيلات حقيقية مثل تصميم قطع المطبخ ، المقابض .مما يساعد الأطفال علي لعب الأدوار اجتماعيـــة واقعيـــة . مجموعـــة الأساس من البلاستيك المتين القوي .ذات زوايا مستديرة للأمان ، أســطح ســهلة التنظيف .



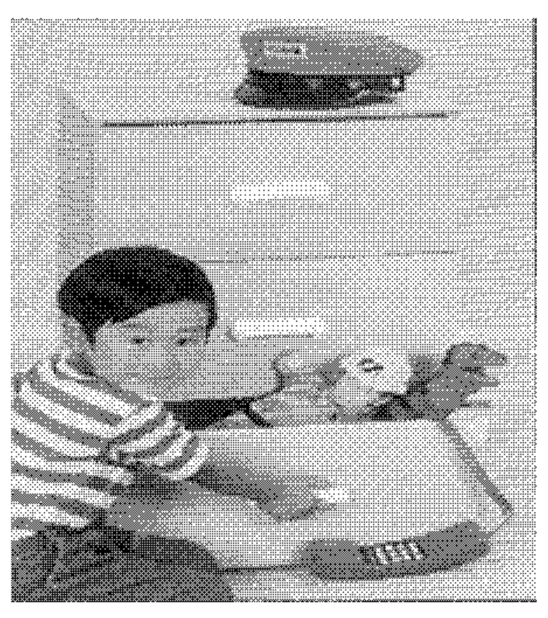
مطبخ مجمع له أرفف ، مغسله ، موقد ، فرن ، ميكروويف ، ثلاجه . كله في مكان واحد .وحدة متكاملة . يوجد في الميكروويف نافذة لرؤية ما بداخلـــة ، موقــد لـــه

مشاعل أمنه ،مقابض لفتح صنبور المياة ، ومكان واسع لوضع أطباق تحت الحوض ،الأبواب تغلق وتفتح بأمان . الوحدة مصنوعة من الخشب الصب .
يمكن للأطفال أن يشيدوا ناطحة سحاب ، أو يفحصوا مريض ، أو يوزعوا وجبة طعام في مطعم ، يمكن للأطفال لعب العديد من الأدوار الحقيقية (الواقعية) . كل شيء مصمم وموجود داخل قاعة الدرس ويمكن استخدامه . القطع الموجودة للعب كل الأدوار في قاعة الدرس حوالي ٩٣ قطعة إجمالاً





عدة أجهزة وأدوات للأطفال تشتمل على مجموعة تروس ، قبعات صلبه ، حوالي ٣٢ قطعة وأكثر .	أدوات للأطباء ، والممرضات يشتمل علي سماعة ، مجهر ، ومجموعة أشياء أخري حوالي ٣٢ قطعة وأكثر .	مطعم و مقهي للأطفال يتضمن أدوات مائدة ، صينية خدمة ، نقود ، الكل حوالي ٨٣ قطعة .



صندوق خشب صلب .

يعد إضافة ممتازة للألعاب الدرامية . فهو وحدة تخزين مناسبة للبدل ، الإكسسوارات وغيرها . يتكون من ٣ أدراج واسعين سلة الغلق والفتح . حواف الصندوق ناعمة للأمان.

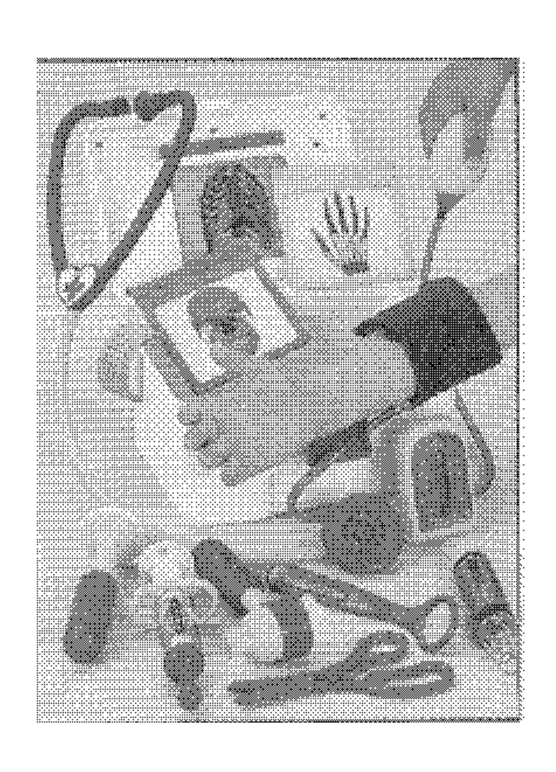


ماكينة نقود حقيقية . تحاسب علي المبيعات وتظهر رقم وحساب حقيقي .
مما يجعل الأطفال يمارسون الرياضيات ويتعلمون عمليات الضرب ،
والطرح ، والجمع . إلي جانب وظائف الحسابات .حيث يسجل الأطفال المشتريات
.ويمكن للأطفال استخدام بطاقات الأئتمان وهي مصنوعة من البلاستيك القوي .

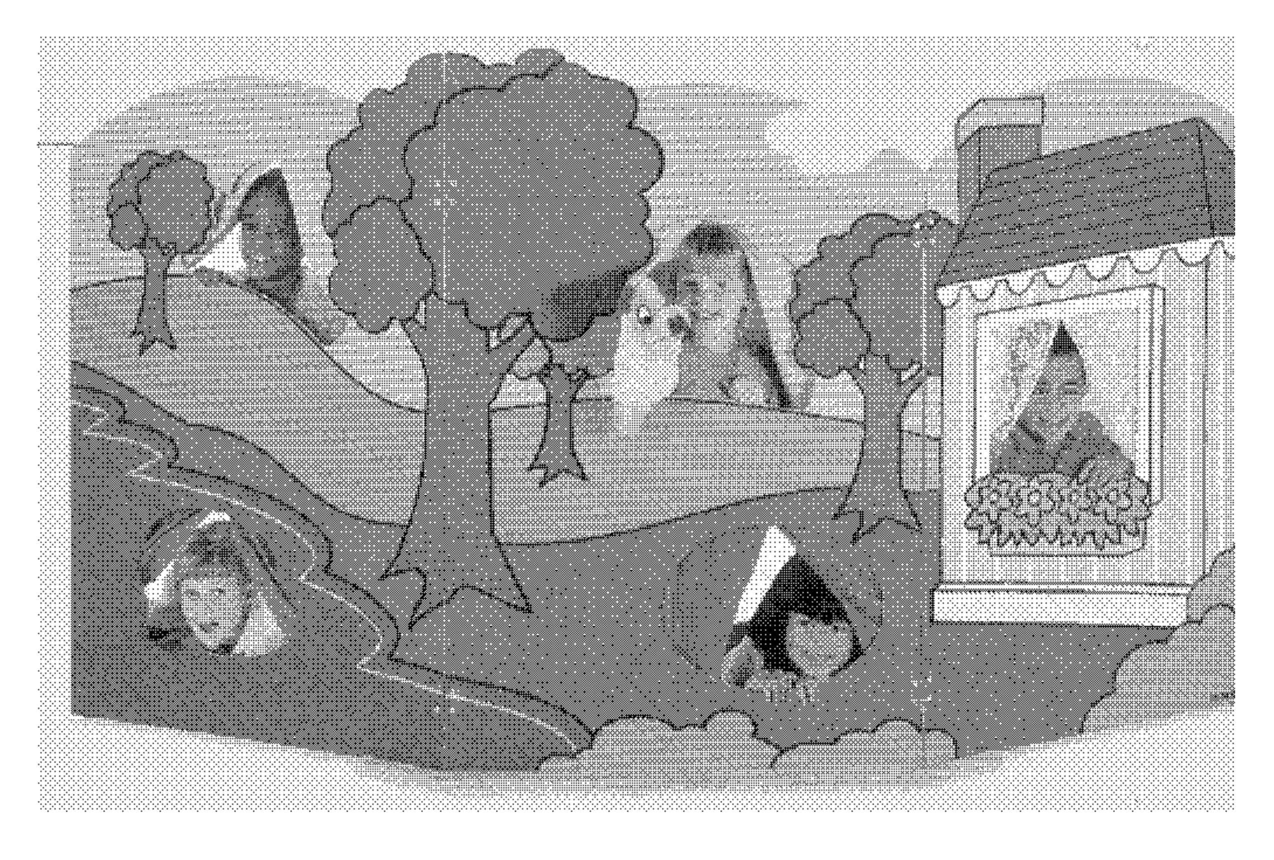


مخزن قابل للطي . يمكن استخدامه في العديد من الألعاب الخصبة الخيال في وقت واحد .

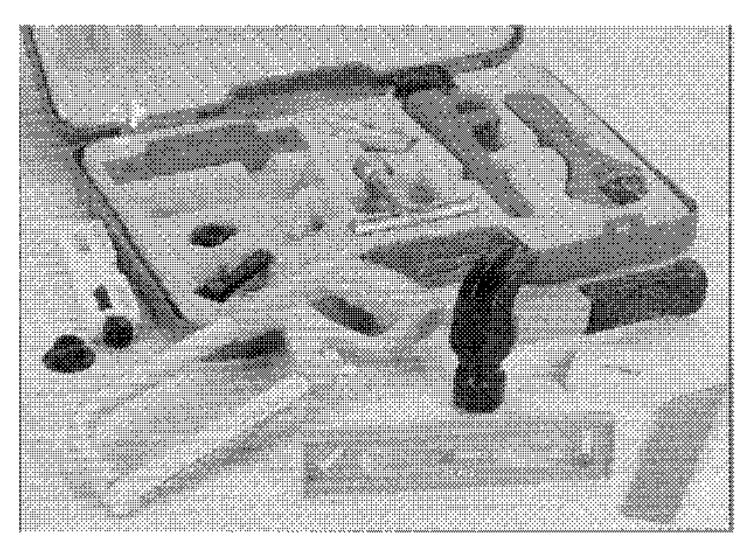
المخزن له أرفف لوضع الأشياء من جانب واحد . لكي يستخدم كدكان بقاله
ويمكن استخدامة كمسرح للعرائس من جانب أخر عند نزع الأرفف .



عيادة الطبيب . أدوات الطبيب كاملة . يمكن استخدامها .
الأدوات كبيرة بحجم يد الأطباء الصغار . تتضمن سماعة ،
ضماضات قابلة للإستعمال مرة أخري . ترمومتر ، حقن ،
جهاز لقياس ضغط الدم ، أشعة اكس . وأشياء أخري . حوالي ١٢ قطعة بلاستيكية



لعب الأدوار علي المسرح . بحيرة زرقاء رائعة ، غابة مسحورة ،
كوخ ساحر . المسرح العملاق يمنح الفرصة للعديد من الأدوار للعب المغامرات
،وأدوار السحر . المسرح مصنوع من ثلاث لوحات ،
كل لوحة مشهد مختلف مما يساعد علي عمل مسرحية مثيرة .
يمكن أن يقدم العديد من المسرحيات عليه . له ستائر قابلة للغسيل .



صندوق العدة . لكي يشعر الطفل كأنه نجار . أدوات بلاستيك متينة .
أجزاء العدة حقيقية مجموعة سهلة تشمل مطرقة ،
وكماشة ، شاكوش حوالي ١٤ قطعة بلاستيكية .



سيارة مطافيء عملاقة قوية هائلة لها أجزاء كبيرة وإطارات ضخمة وبها طفل ،ولها مقابض سهلة وحافات مستديرة ، ورجال مطافيء وهي مصنوعة من البلاستيك .

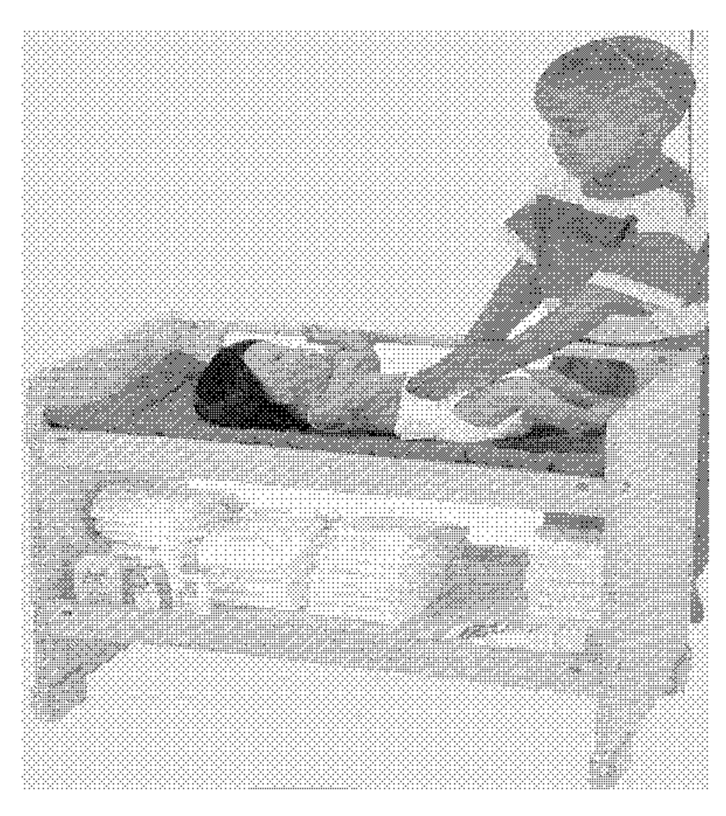


مجموعة دمي مختلفة الألوان.
لتساعد علي فهم مجود أنواع مختلفة من ألوان البشرة وهي تستعمل كنماذج حقيقية للطفل فهي واقعية بشكل لا يصدق مصنوعة من مادة ناعمة (فينيل) وهي جيدة الصنع تعيش لسنوات الدمي ذات أجزاء متحركة ،
حوالي ١٦ دمية لها ملابس وجوارب وأحذية قابلة للفصل .





يمكن أن تلبس الدمي ملابس متعددة من جميع أنحـــاء العـــالم أو المهـــن المختلفة .فهي أزياء جميلة وتسمح بالتعلم حول تراث البلاد المختلفة.

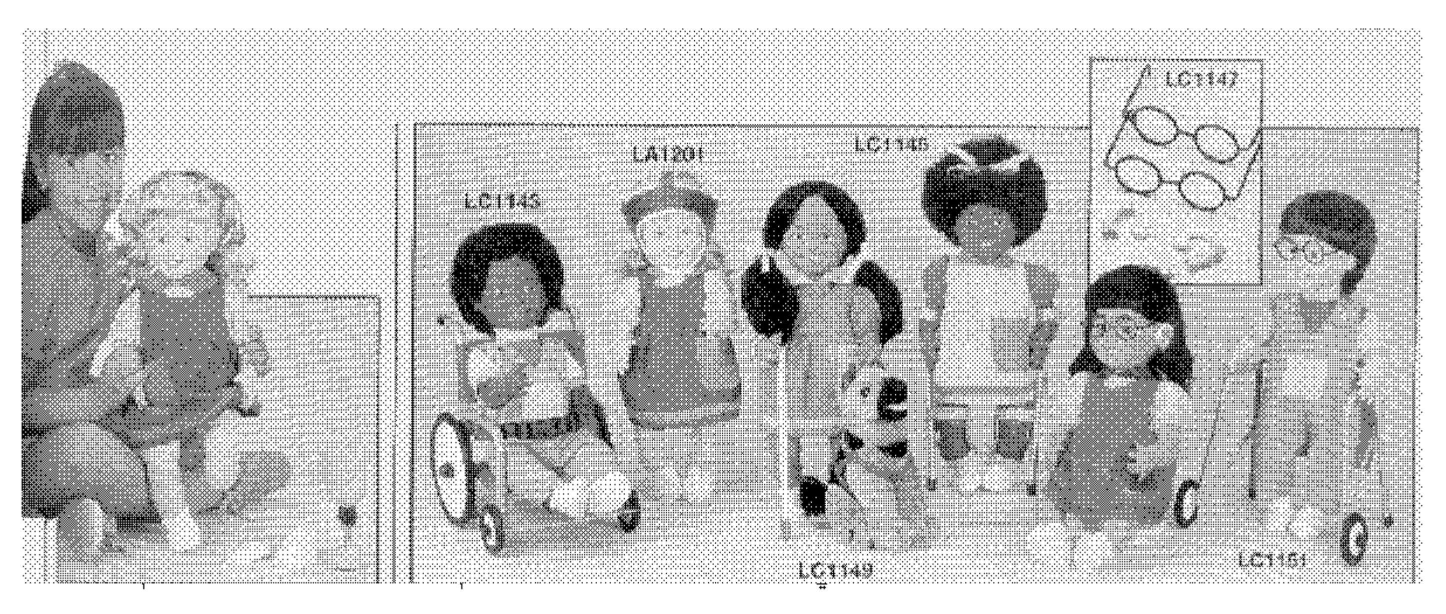


منضدة من الخشب الصلب لتغيير ملابس الدمي ولعب دور الام والأب .

المنضدة حقيقية بحجم مناسب للأطفال . بها مساحة لتغيير ملابس الدمي وقــضبان للأمان .

ورف واسع لتخزين الملابس والصابون والبودرة وغيرها .

ولها مرتبة قابلة للغسيل . مقاييس المنضدة ١٤ × ٢٣× ٢٠

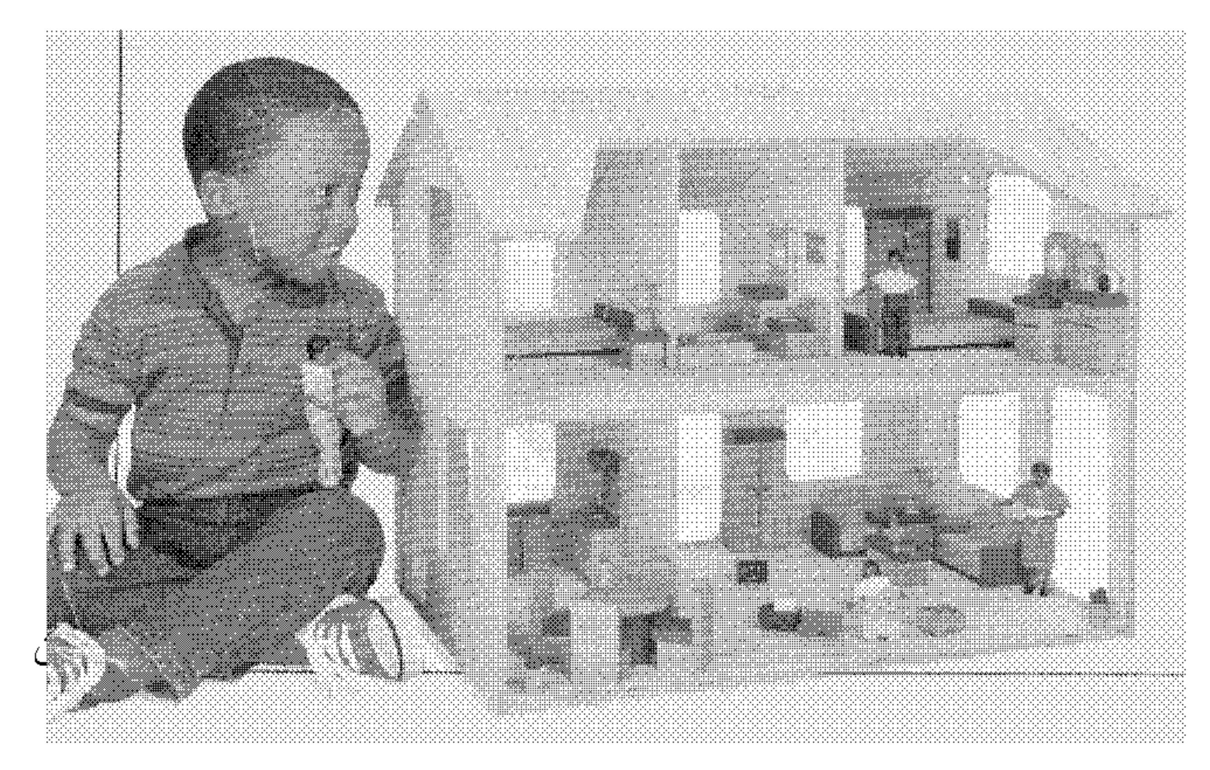


بشكل مختلف .

الدمي كالأطفال كبيرة يمكن تركيب الأجهزة لها مثل سماعات ، نظارات ، كرسي متحرك ،

وغيرها . الأجهزة واقعية تصمم لكي تلائم الدمي (الناس المصابة بعجز) .

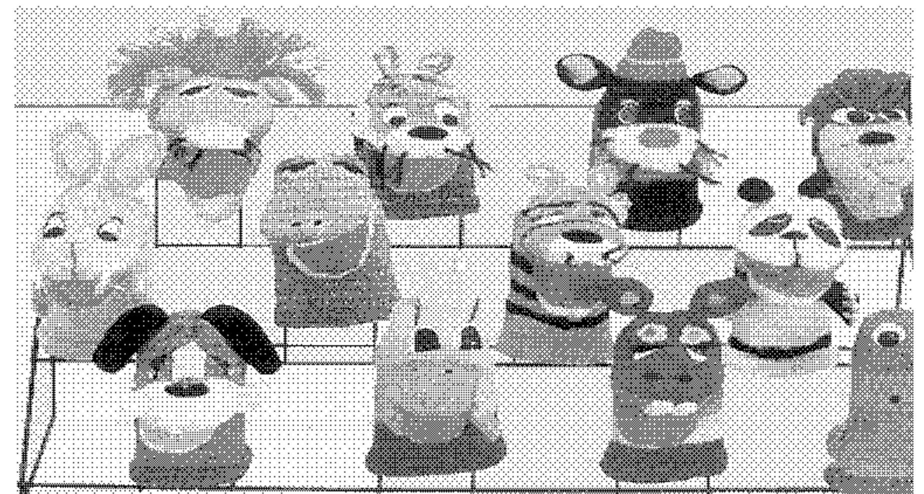
حوالي ٦ مجموعات من الأجهزة ودليل معلم .



الأدوار الحياتية المختلفة .

وهو مفتوح من جانب واحد وله سقف مصمم بشكل خاص . ومزود بأثاث للدمي .
وبه خمسة غرف ١٦ × ٢٠ ارتفاع ، ٢٤ طول . ويمكنك تأثيث كل غرفة في المنزل .

صنعت الدمي بمستوي رفيع بحجم الأثاث . المجموعة تتضمن ٣٩ قطعة من الخشب .

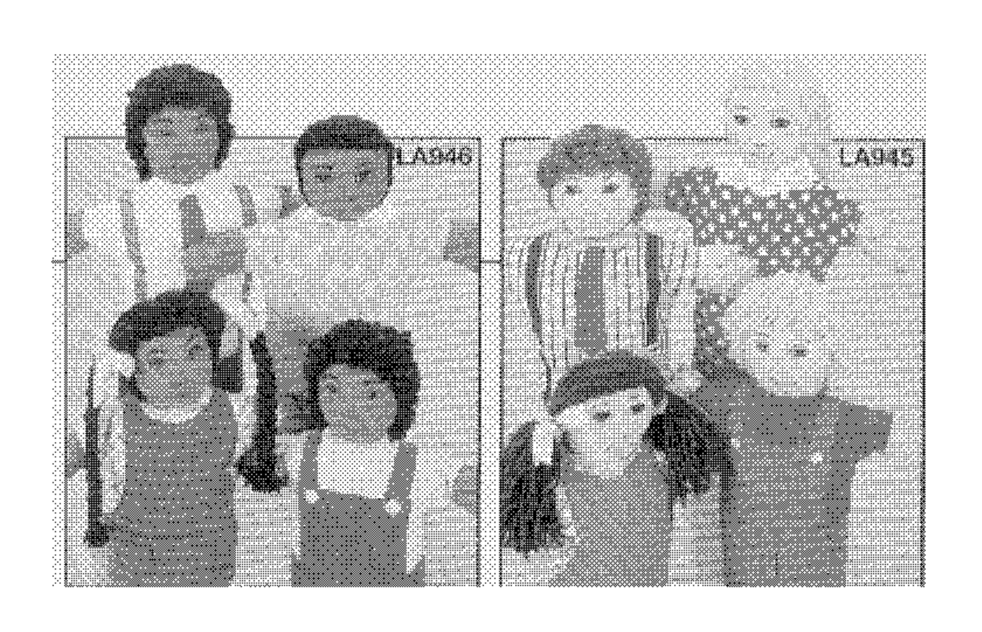


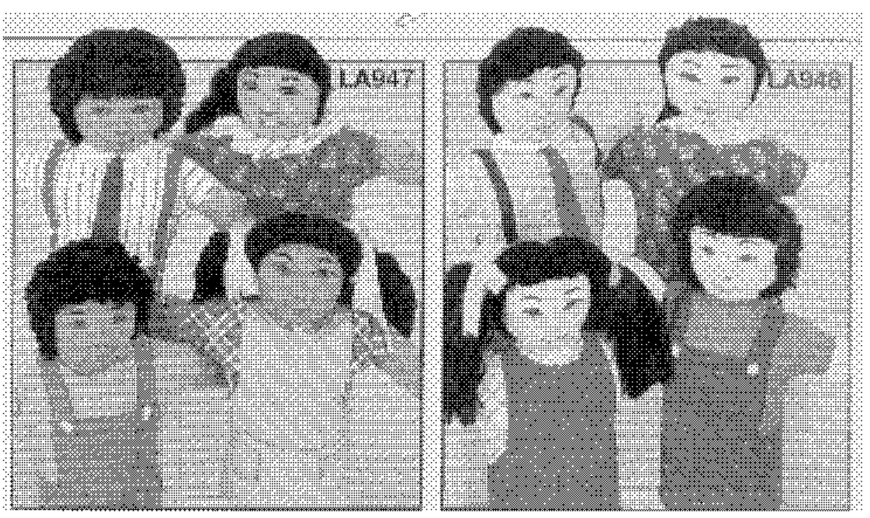
مركز دمي كامل . ألوان ساطعة . يمكنك غسل هذه الدمي ،فهي دمي مخيطة يمكنك

استعمالها لسنوات . وهي مناسبة لكل الأعمار . موضوعة علي أرفــف مناسبة للأطفال .

يشمل المركز ١٢ دمية ورف لتخزين الدمي . ويوجد دمي لأسد ، أرنب ، قط ، بطة ،

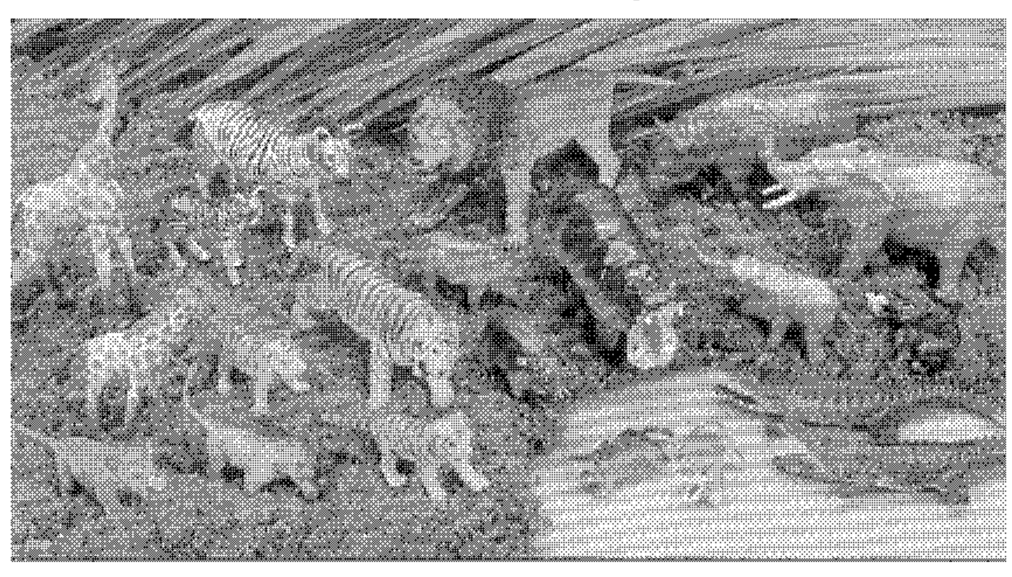
باندا ، نمر ، دب ، فأر ، ضفدع . هذا الرف يحمل حوالي١٢ دمية .





دمي تمثل أفراد الأسرة تساعد الأطفال علي استكشاف العلاقات الأســرية وتزيــد وعيهم الثقافي .

الدمي مصنوعة من قماش بسيط زائد وجوه قابلة للغسيل .

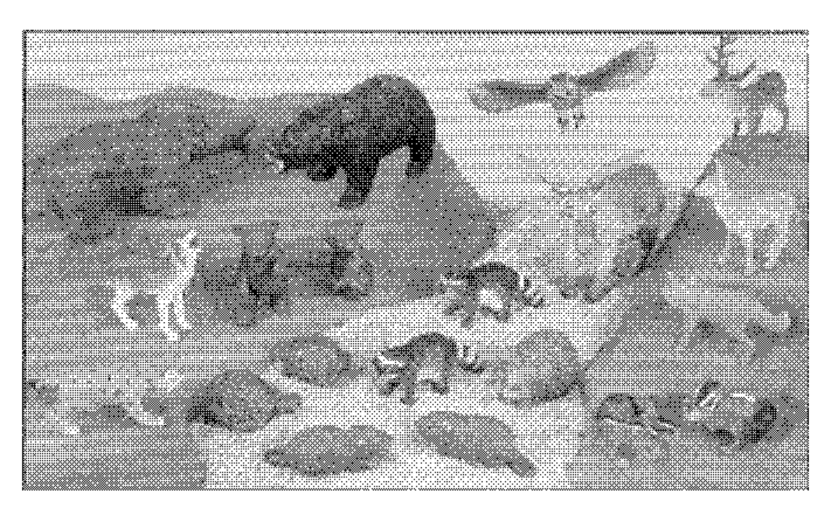


غابة بلاستيكية . مجموعة حيوانات يمكن استخدامها للمسرحيات خصبة الخيال .

غابة استوائية بها مجموعة كبيرة من الحيوانات المصنوعة بشكل جيد .

المجموعة تتضمن حيوانات غريبة من جميع أنحاء العالم .

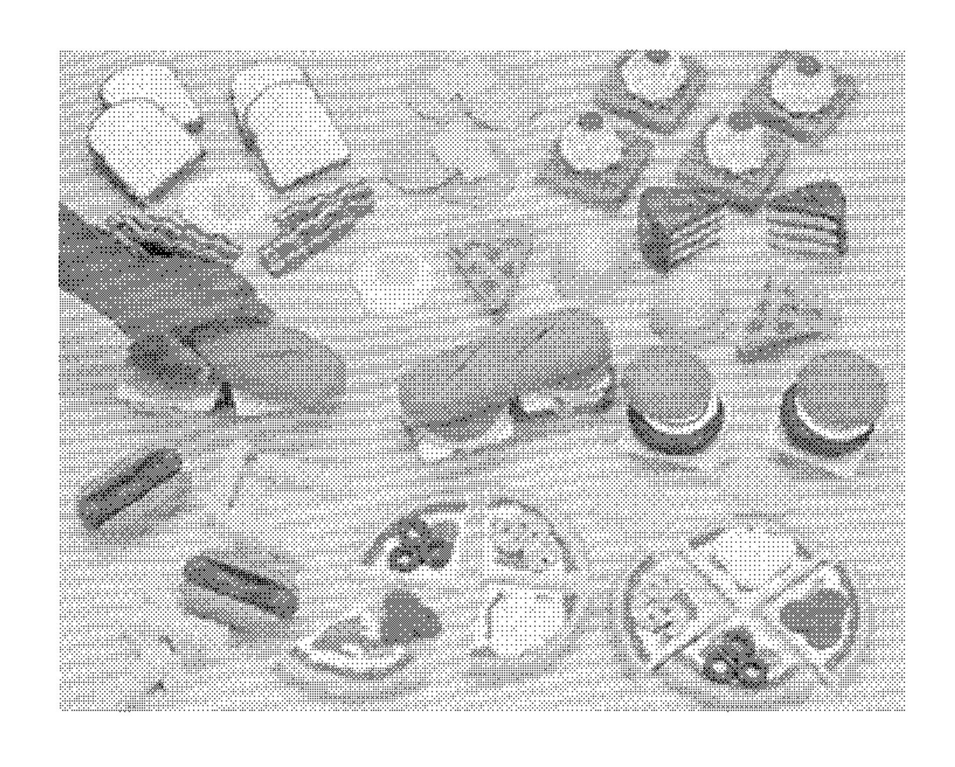
وتشمل مجموعة معرضة للأنقراض . المجموعة مكونة من ٢١ حيوان .



مزرعة بلاستيكية . بها مجموعة حيوانات لإعداد مزرعة بقاعة الدرس .

الحيوانات مصنوعة لتعيش سنوات تشمل ديك ، خنزير ،

خيول ، ماشية ، وأكثر من ذلك حوالي ٢١ حيوان .



الفصل السادس

الألعاب اللغوية

مقـــدمة :

يتعلم كل الأطفال من خلال اللعب ، فهم يحبون ممارسة الألعــاب حيــث أن الكثير منها يساعد علي النمو اللغوي . فالمعلمون يستخدمون الألعاب داخل حجــرة الدراسة لمساعدة المتعلمين علي اكتساب اللغة بطريقة شيقة وممتعــة . فالألعــاب تساعد في تعلم العديد من مجالات اللغة مثل المفردات والقواعد والأنماط اللغوية ، كما أنها أيضاً تساعد في إكساب الأطفال بعض القــيم المهمــة . مثــل (احتــرام الآخرين) وبعض المهارات الاجتماعية (مثل أدوار القيادة) . يقدم هــذا الفــصل مجموعة من الألعاب اللغوية التي يمكن الاستفادة منها في تنمية فنون اللغــة عنــد الأطفال بصورها المختلفة.

أنواع الألعاب المستخدمة في تعلم اللغة :

الألعاب اللغوية ليست فقط ممتعة للأطفال ولكنها تساعدهم أيضاً في التعلم كمــا أنم الأطفال يستخدمون اللغة في التواصل مع الآخرين . وهذا ما أكده uberman " يوبرمان ١٩٩٨ " : الألعاب ليست فقط ممتعة ولكنها تساعد الأطفال في التعلم .

المهارات اللغوية التي يمكن تنميتها باستخدام الألعاب :

القـــــراءة :

فالأطفال يمكنهم تعلم الكلمات واكتسابها من خلال الألعاب .

الكتــــابة :

فالمتعلمين يمكنهم كتابة الكلمات ورسم الأشكال وتأليف الرســائل مــن خــلال الألعاب .

الاستمـــــاع :

فالمتعلمين يمكنهم ممارسة والتدريب علي الاستماع للتعليمات والاستماع لبعضهم البعض من خلال ممارسة الألعاب .

التحـــــدث :

فالأطفال يمكنهم تعلم استخدام اللغة المنطوقة لعدد من الأغراض ، حيث يمكنهم تعلم طرح الأسئلة وتوضيح المعني والتفاعل اللفظي مع الآخرين .

التصنيف والتسلسل :

فالأطفال يمكنهم تعلم تنظيم اللغة بعده أشكال مثل استخدام التصنيفات والتسلسل الزمني والترتيب .

المهارات الدراسية :

يمكن تشجيع الأطفال علي دراسة جوانب اللغة من أجل الاسترجاع الجيد للمعلومات وتطوير وتنمية الأساليب الدراسية اللغوية بشكل فعال .

معايير تصميم الألعاب :

عندما تخطط للعبه ، قم بطرح عدة أسئلة للتأكد من مدي جدية استخدام هذه اللعبه في تدريس وتعلم اللغة .

فيما يخص **الأهـــداف** : أسأل الآتــــــي :

ـــ لماذا يجب أن يلعب الأطفال هذه اللعبة ؟ وما نوع اللغة المستخدمة ؟

وهل من الممكن زيادة عدد المشاركين في هذه اللعبة ؟

فيما يخص **التصميم** : أسأل الآتــــــي :

ـــ ما التصميم والشكل الأمثل الذي تحتاجه اللعبة حتى يتم تحقيق أهداف التعلم اللغوي جيداً ؟

وهل معظم الوقت يتم قضاؤه داخل حجرة الدراسة في الاتصال باستخدام اللغة ؟

فيما يخص **المواد_المستخدمة** : أسأل الآتــــــي :

ـــ ما المواد التي نحتاجها لأداء اللعبة ؟ وهل هذه المواد متاحة ورخيصة الثمن ؟

وهل بإمكان الأطفال صنعها بأنفسهم ؟ وهل من الممكن إعـــادة اســـتخدام هـــذه المواد لأغراض عديدة ؟ وهل هذه المواد جذابة للأطفال ؟ وهل اللغة المـــستخدمة في الألعاب مناسبة ومفهومة ؟ .

فيما يخص **<u>مناسبة الألعاب وملاءمتها :</u>** أسأل الآتـــــــــي :

ـــ هل اللعبة مناسبة لعمر الأطفال ؟ فالأطفال الصغار علي سبيل المثال يفـــضلون الألعاب التعاونية عن الألعاب التنافسية .

فيما يخص **<u>التعليمـــات :</u>** أسأل الآتـــــــــي :

ـــ هل التعليمات الخاصة باللعبة واضحة وسهلة في إتباعها ؟ وهل مـــن الممكـــن عمل نمذجه للأنشطة أمام الأطفال ؟ وهل اللعبة قصيرة حتى يمكن أدائها في نشاط واحد داخل الدرس ؟

مزايـــــا استخدام الألعاب اللغويـــــة :

المتعـــــــة	خلق جو مناسب لجعل الأطفال يستمتعون بالعلم
التفـــاعـــل	إعطاء الأطفال فرص للمشاركة في أنشطة التحدث والاستماع
الممارسة والتكرار	إعطاء ممارسة وتدريب هادف وفعـــال وتكـــرار للأنماط اللغوية
إتباع الأدوار	مساعدة الأطفال علي الـــتعلم واحتـــرام وإتبـــاع الأدوار
احترام الآخرين	مساعدة الأطفـــال علـــي الـــتعلم واحتـــرام أدوار الآخرين
القيـــــادة	تزويد الأطفال بفـــرص للـــتعلم وممارســـة أدوار القيادة
النجـــــاح	التصميم الجيد للألعاب يعطي الأطفـــال خبـــرات

	ناجحة
التغذية الراجعـــــة	الألعاب تعطي الأطفال فرص للتغذية الراجعة علي صحة ودقة وفهم اللغة
المشاركـــــة الفعالـــــة	مساعدة الأطفال علي الاندماج مع بعضهم البعض والمشاركة الفعالة
المخاطـــــــرة	مساعدة المتعلمين علي مجابهة المخـــاطر وعـــدم الخوف من ارتكاب أخطاء .

نمـــاذج مــــن الألعـــــــاب :

ألعاب الحروف والأرقام :

مثـــل **لعب أرقام الحروف :**

الهـــــدف : تدريب الأطفال علي تسمية الحرف وهجاؤه .

المـــــــواد : لوحة موضح عليها الحروف الهجائية .

الإجــراءات : وضع رقم بجانب كل حرف هجائي كما هو موضح بالشكل .

أ / ١	ح / ٦	ز / ١١	ط / ١٦	ق / ٢١	هـ / ٢٦
ب / ٢	خ / ٧	س / ١٢	ظ / ١٧	ك / ٢٢	و / ٢٧
ت / ٣	د / ٨	ش / ١٣	ع / ١٨	ل / ٢٣	ي / ٢٨
ث / ٤	ذ / ٩	ص / ١٤	غ / ١٩	م / ٢٤	ـــ
ج / ٥	ر / ١٠	ض / ١٥	ف / ٢٠	ن / ٢٥	ـــ

ثم تقوم المعلمة بإعطاء كل مجموعة من الأطفال أن يترجموا مجموعة أرقام إلي جمل أو كلمات مثل أرقام ٨ ، ٢ = تكون كلمة " دب " وأرقام ١، ٢٥ ، ١ ، ٢٣ ، ١٨ ، ٢ ، ١ ، ٢٣ ، ٢٢ ، ١٠ ، ٢٦ = أنا ألعب الكرة . وهكذا مع بقية الأطفال .

لعبة كتابة وتكوين الحروف :

الهـــدف : تدريب الأطفال علي الأرقام وتسمية الحروف .

المواد المستخدمة : بطاقات عليها حروف أو أرقام .

الإجراء : يقسم الفصل إلي مجموعات ويطلب من كل مجموعة أن يكونـــوا كلمـــة حسب الأرقام

التي تسميها المعلمة .. فتقول مثلاً (مجموعة ١) أبدء بالرقم ٢٧ [و] ،

ثم ٢٣ [ل] ثم ٨ [د] فتكون كلمة " ولد " مثلاً " هكذا .

لعبة توصيل الأرقام :

الهدف : تدريب الأطفال علي تسمية الأرقام من صفر وحتى ٩ .

المواد المستخدمة : بطاقات عليها أرقام من صفر وحتى رقم ٩ .

الإجراء : تقوم المعلمة بتقسيم الفصل إلي مجموعات وتوزع البطاقات الرقمية مـــن صفر حتى ٩ علي طفل طفل في المجموعة . ثم تنطق برقم معين فيقوم أول طفل في المجموعة ومعه هذا الرقم بالتقدم خطوه للإمام وبالتالي يحصل علي نقطة . إذا تقدم طفلين في وقت واحد لا تحسب النقطة لي منها .أي يتم اختيار الأسرع فـــي التنفيذ .

لعبة تتفق مع ماذا ؟

الهدف : تدريب الأطفال علي ممارسة ومعرفة الأرقام وتسميتها .

المواد المستخدمة : بطاقات ملونه أو رقمية (واحده لكل طفل) .

الإجراء : تقوم المعلمة بتوزيع كارت أو بطاقة عليها رقم حيث توزع كل طفـــل . وتطلب من الأطفال أن يضعوا الكروت علي المنضدة أمامهم . وبعد ذلـــك تقـــوم بتعليم الأطفال اختيار الشئ الذي يتفق مع هذه الأداءات : مثـــل .

ـ تصفيق ، تصنيف (بالأيدي) .

ـ مشي ، مش ، (بالأرجل ـ القدم) .

ألعاب المفردات :

(لعبة استبعاد الشئ المختلف)

الهدف : التدريب علي تعلم المفردات .

المواد المستخدمة : بطاقات بها كلمات ومفردات .

الإجراء : تقوم المعلمة بإعداد كلمات وضمنها كلمة لا تنتمي لبقية الكلمات وتطلب من الأطفال استبعاد الكلمة الغريبة من داخل مجموعة الكلمات المتآلفة مع بعضها .

مثـــــال

قطه	**حصان**	**سيارة**	**قـــــرد**

فيقوم الطفل باستبعاد بطاقة **السيارة** لأنها مفــردة لا تنتمــي إلــي بقيــة المفردات الأخرى التي تضمن أسماء مجموعة من الحيوانات .

لعبة الطيور تطير ، والبط يطير .

الهدف : تدريب الأطفال علي معرفة الأسماء والأفعال .

المواد المستخدمة : لا شئ

الإجــراء : تقوم المعلمة بتقسيم الفصل إلي مجموعات وتخصص قائد لكل مجموعة وعلي هذا القائد أن يقول جمل مثل " البط يطير " أو " الطيور تطير " وعندما تكون هذه الجملة صحيحة يقوم بقية أطفال المجموعة بتقليد حركة الطيــران وإذا كانــت الجملة أو العبارة غير صحيحة لا يقوم الأطفال بعمل أي حركة .

مثال أخر : يقول القائد : " القطه تأكل " فيقوم الأطفال بتقليد حركة تناول الأكل أما عبارة :

" العروسة اللعبة تأكل " فلا يقوم الأطفال بأداء أي حركة .. وهكذا ..

نماذج من ألعاب التميز البصري ــ السمعي ــ السمعي بصري ــ نمــاذج اللعــب بالجناس ــ مقدمة نظرية .

نماذج من ألعاب التمييز البصري

لعبة أين حروفي

الهـــــدف : القدرة علي اختيار الحروف المكونة من عدة حروف مقدمة .

مثال ←———— (دب) ــ ذ ــ (د) ــ ن (ب) ــ ر

لعبـــة مـــن يشبهنـــي

الهـــــدف : القدرة علي تحديد الحروف المكونة للكلمة من بين مجموعة من الحروف المتشابهة .

مثال ←———— (ولد) ــ ل و د ــ (و ل د) ــ د ل و

لعبـــة مـــن يبـــدأ مثلـــي

الهـــــدف : القدرة علي تحديد الحرف المتشابه مع الحرف الأخير للكلمة

مثال ←———— (سبورة) ــ (وزة) ــ بنت ــ بط

لعبـــة أيـــن الاختـــلاف

الهـــــدف : القدرة علي التناظر بين الكلمات المتشابهة في بعض الحروف

مثال ←———— (نحلة) ــ (نخلة)

(قفص) ــ (قفل)

لعبـــة أيـــن حـــــــرفي

الهــــدف : القدرة علي مضاهاة الشكل المرسوم أمامه بالحرف الصحيح الذي يشبه

مثال ← ريشـــــــه ل ــ ر ــ ح

نماذج من ألعاب التمييز السمعي

لعبة من يبدأ مثلي في النطق

الهدف : القدرة علي تحديد الكلمة التي تبدأ بنفس الحروف الذي تبدأ به الكلمة المسموعة .

مثال ← (كرسي) ــ قلم ــ بلح ــ (كرنب)

(شماعة) ــ ساعة ــ (شمامة) ــ فراولة

لعبة من ينتهي مثلي في النطق

الهــــدف : القدرة علي تحديد الكلمة التي تتشابه في النطق في المقطع الأخير للكلمة المنطوقة .

مثال ← (بطة) ــ حشرة ــ (قطة) ــ بجعة

مـــن ينطـــق حـــرفـــي صـــح

الهــــدف : القدرة علي تمييز الاختلاف بين حرفين صوتيين متشابهين في النطق قد يسببان التباسا لدي الطفل .

مثال ← ظرف ← زرافة ــ يقول ظ ــ ز

ذهب ـــــــــ زهرة ـ يقول ذ ـ ر

لعبـــة مـــن يشبهنـــي فـــي النطـــق

الهــــدف : قدرة الطفل علي تمييز الكلمات الموزونة

مثال ← أنا البطيخ لوني أخضر ← ولما تقشرني تلاقيني أحمر

أروي العطشــــــان ـــــــــــ لما يكون حــــــران

نماذج من ألعاب تجمع بين التمييز البصري والسمعي

من يأتي بحرفي

الهــــدف : القدرة علي تصنيف الصور تبعاً للبداية الصوتية للحرف الأول الذي يسمعه

مثال ← صورة مرسوم عليها مجموعة من الفواكه والخضروات والحبوب

ـ ننطق حرف بـــــــــــا

ـ علي الطفل أن يجمع صور (بطيخ ـ برقوق ـ بامية ـ بسله ـ بصل ـ وهكذا) مع مجموعة من صور مخالفة للبداية الصوتية .

لعبـــة لســـت مثلـــي

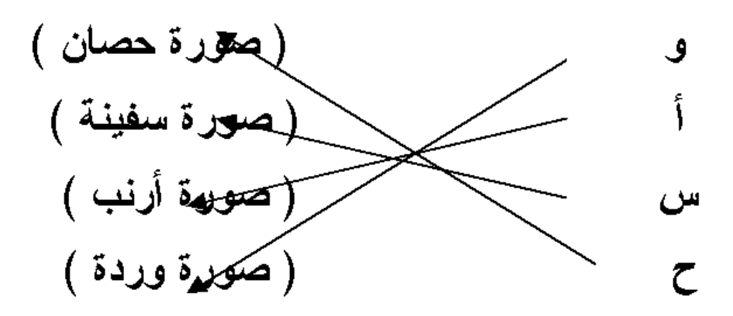
الهــــدف : القدرة علي تحديد الصورة المختلفة عن الحرف الصوتي الذي يسمعه .

مثال (صورة أسد) (صورة قرد) (صورة أرنب) مع نطق حرف (أ)

(صورة بصلة) (صورة بطه)(صورة موزه) مع نطق حرف (ب)

أشر إلي صورتـــــــــــــي

الهـــــدف : القدرة علي تمييز الصورة الدالة علي الحرف الأول المسموع



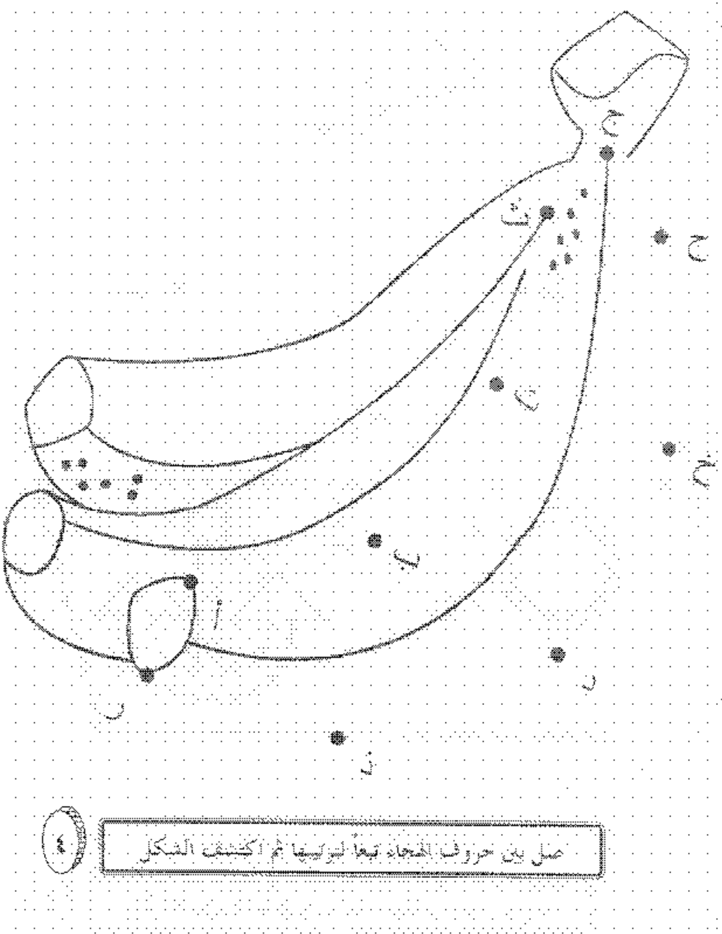
اللعب بالحروف الهجائية (صل لتكتشف)

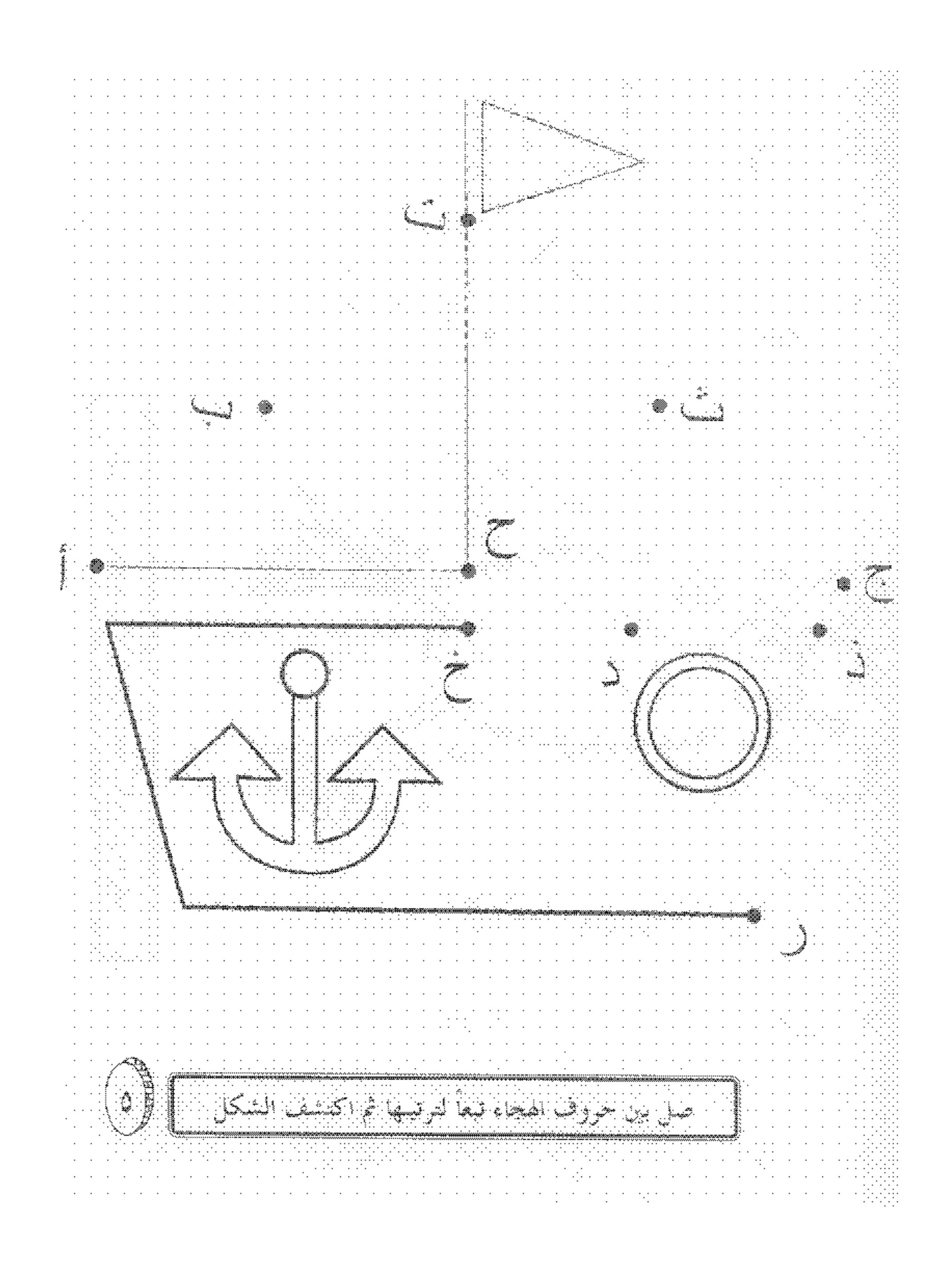
أنشطة تدريبية لأطفال من ٤ – ٦ سنوات

ومن سلسلة الألعاب التربوية والتعليمية اللعب بالحروف الهجائية التي يمكن تقديمها من خلال نماذج وأشكال شيقة لأطفال ما قبل المدرسة . وسيجد الطفل متعة حينما يصل بين حروف الهجاء التي تدرب علي أشكالها مسبقاً وتبعاً لترتيبها ليكشف مع نهاية الحرف النموذج الذي صنعه بيده .

يمكنك البدء الآن


صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل
٣

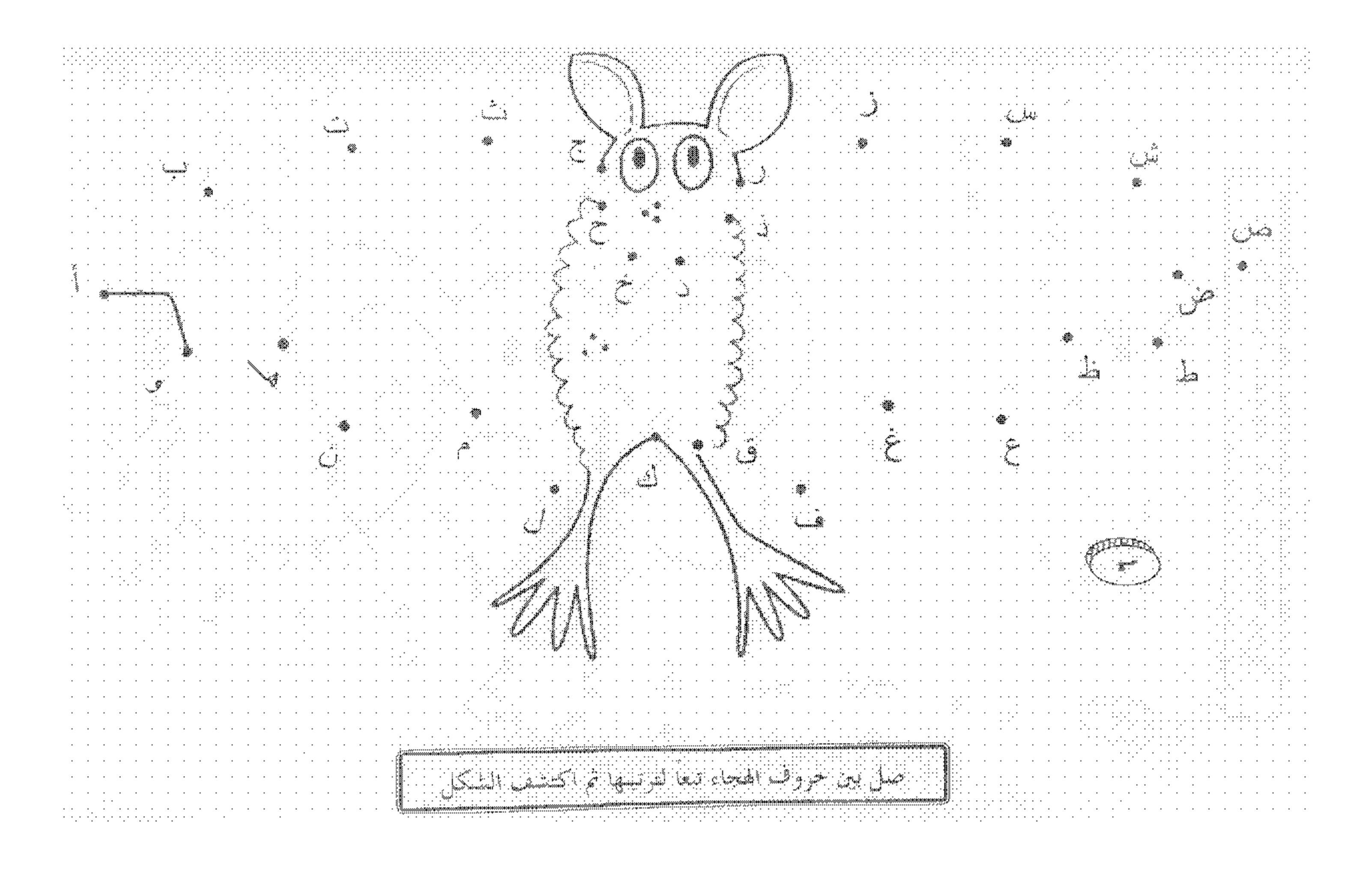

صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل
٤

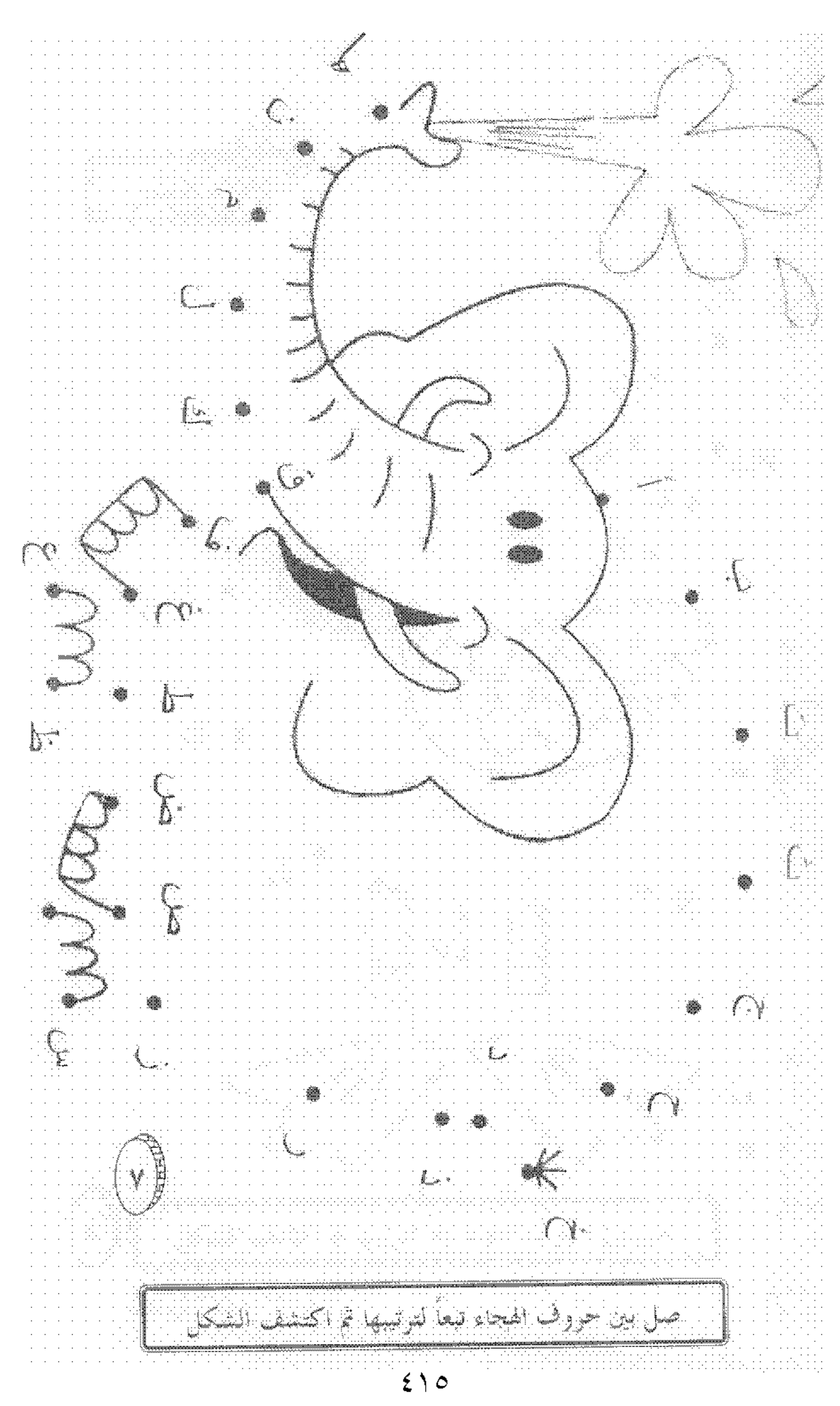


صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل

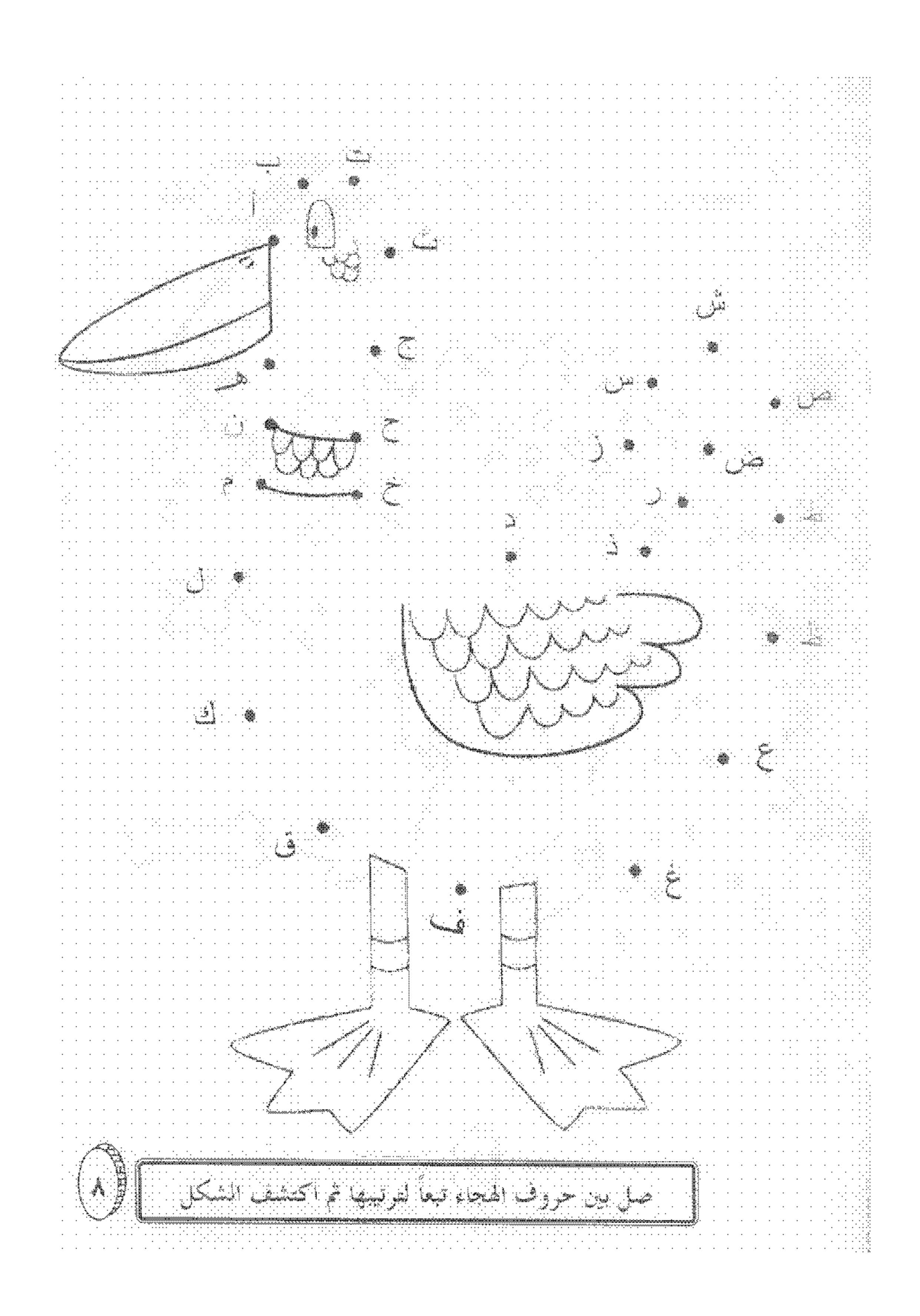
٥

صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل





صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل


٨
صل بين حروف الهجاء تبعاً لترتيبها ثم اكتشف الشكل

أنشطة تدريبية

لأطفال من ٤ إلي ٧ سنوات

يعتبر اللعب باللغة وعلي وجه الخصوص اللعب بالكلمات المسجوعة أحد المصادر الأساسية لجذب الطفل إلي لغته الأم بصورة محببة إليه .

وسيجد الطفل متعه حينما يتعامل بين ثنائيات من الكلمات التي إذا استبدلت فونيم منها بأخرى تغير معني الكلمة وهو نوع من الجناس يقوم علي اســتخدام ثنائيــات مــن الكلمات التي لا تختلف إلا في فونيم واحدة هي التي تغير المعني .

ولتكن فرصة لكي ندخل الأطفال في سنوات عمرهم المبكر إلي عالم فن الجنــاس في صور ألعاب تربوية وتعليمية تهدف إلي إبراز الفروق الصوتية وتعليم النطــق الصحيح وتربية حاسة السمع وتدريب الانتباه عند الطفل . ويقدم هذا الجزء موضع الفونيم في الكلمة من البداية وقد اتبعنا التسلسل المنطقي في عرضها .

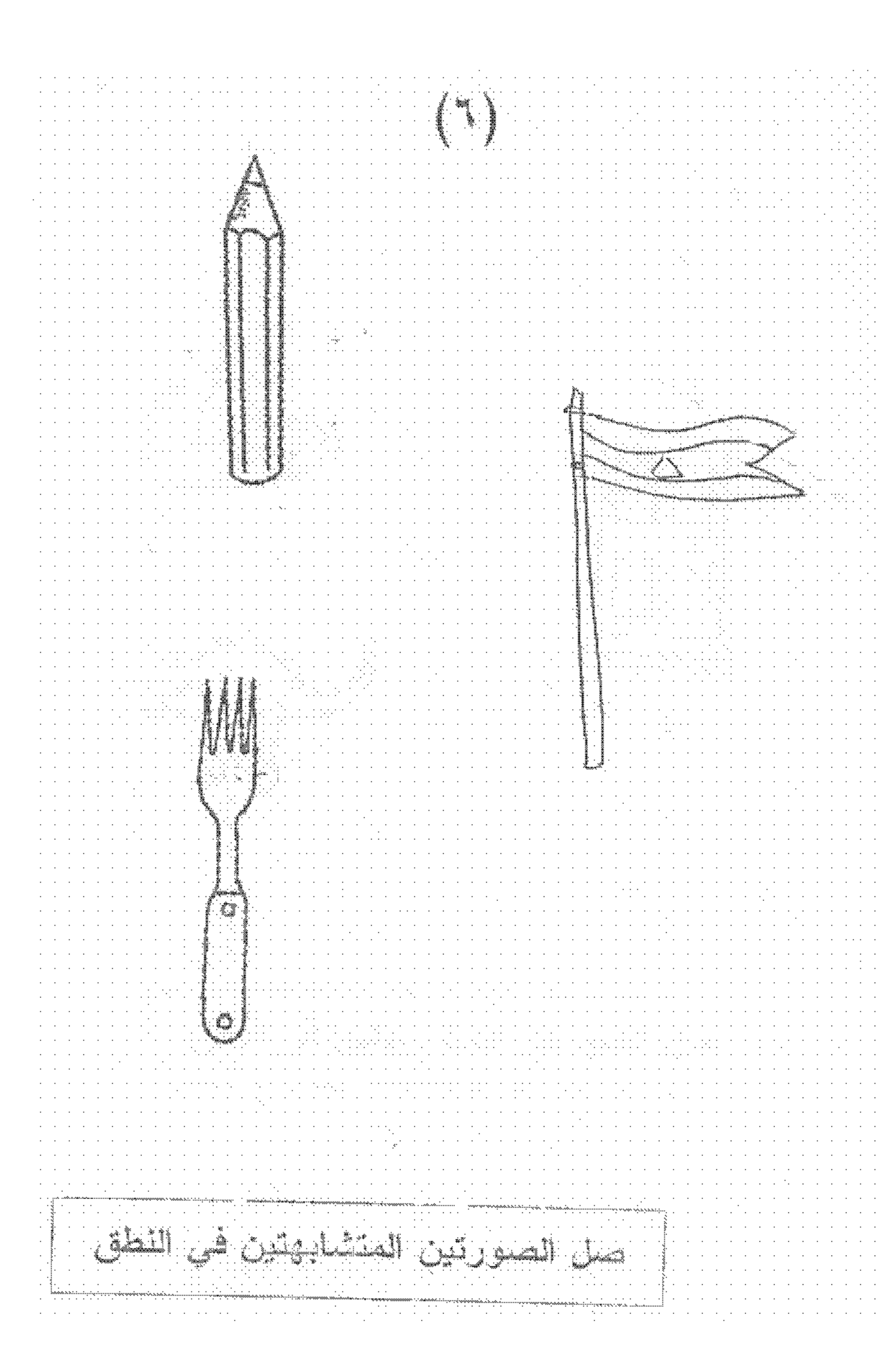
(٤)

(أ) ربط أسماء الأطفال بأسماء أخرى تتشابه معها في النطق مثل :

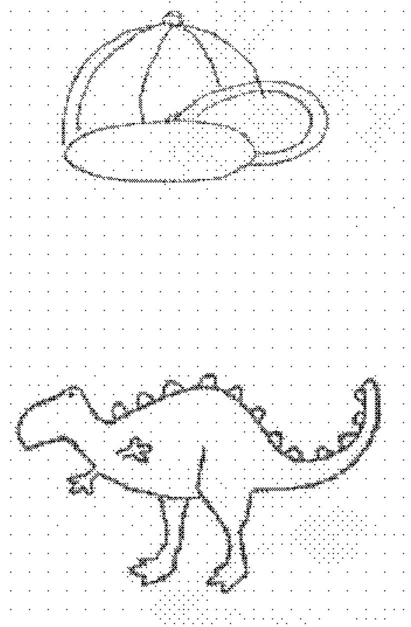
أكرم	مكرم
هناء	سناء
دينا	لينا
بلال	هلال
نهى	سها

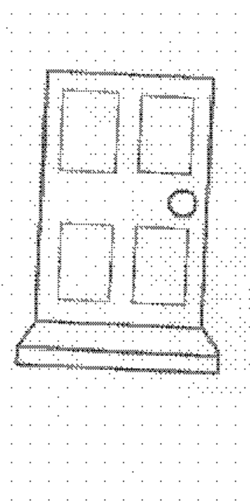
(ب) ربط أسماء الأطفال بأشياء تتشابه في النطق معها مثل :

مرسى	كرسى
سامية	بامية
منة	جنة
سلوى	حلوى
نورة	صورة
رباب	كتاب
بلال	هلال

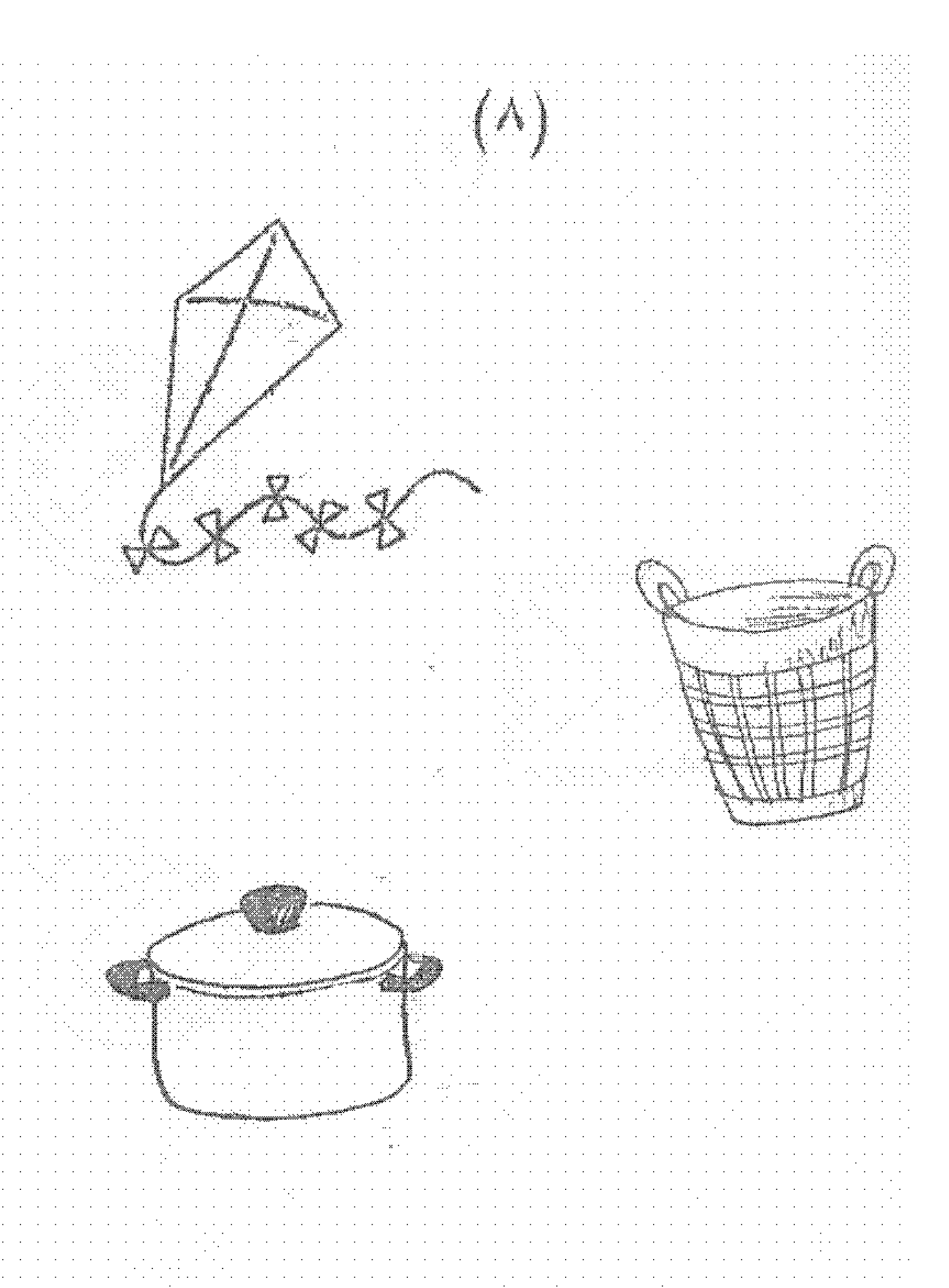

(٦)
صل الصورتين المتشابهتين في النطق





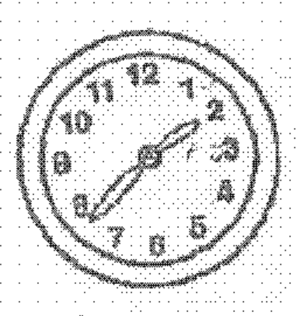


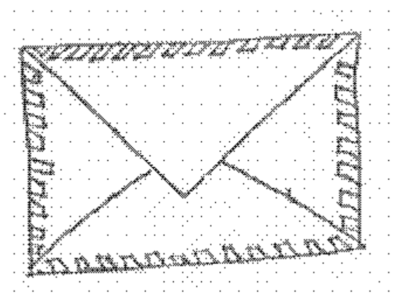
صل الصورتين المتشابهتين في النطق

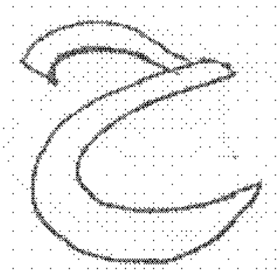


صل الصورتين المتشابهتين في النطق



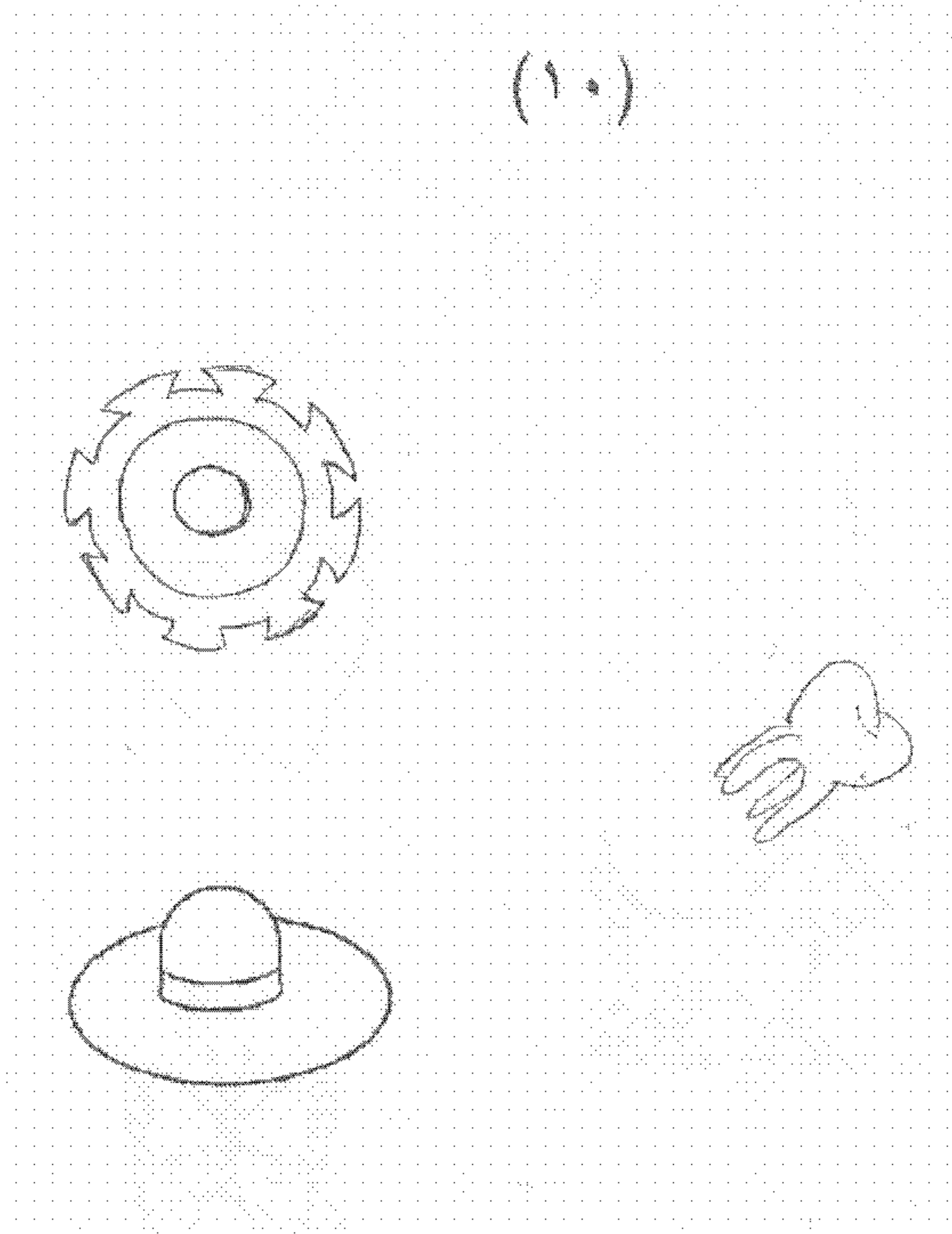




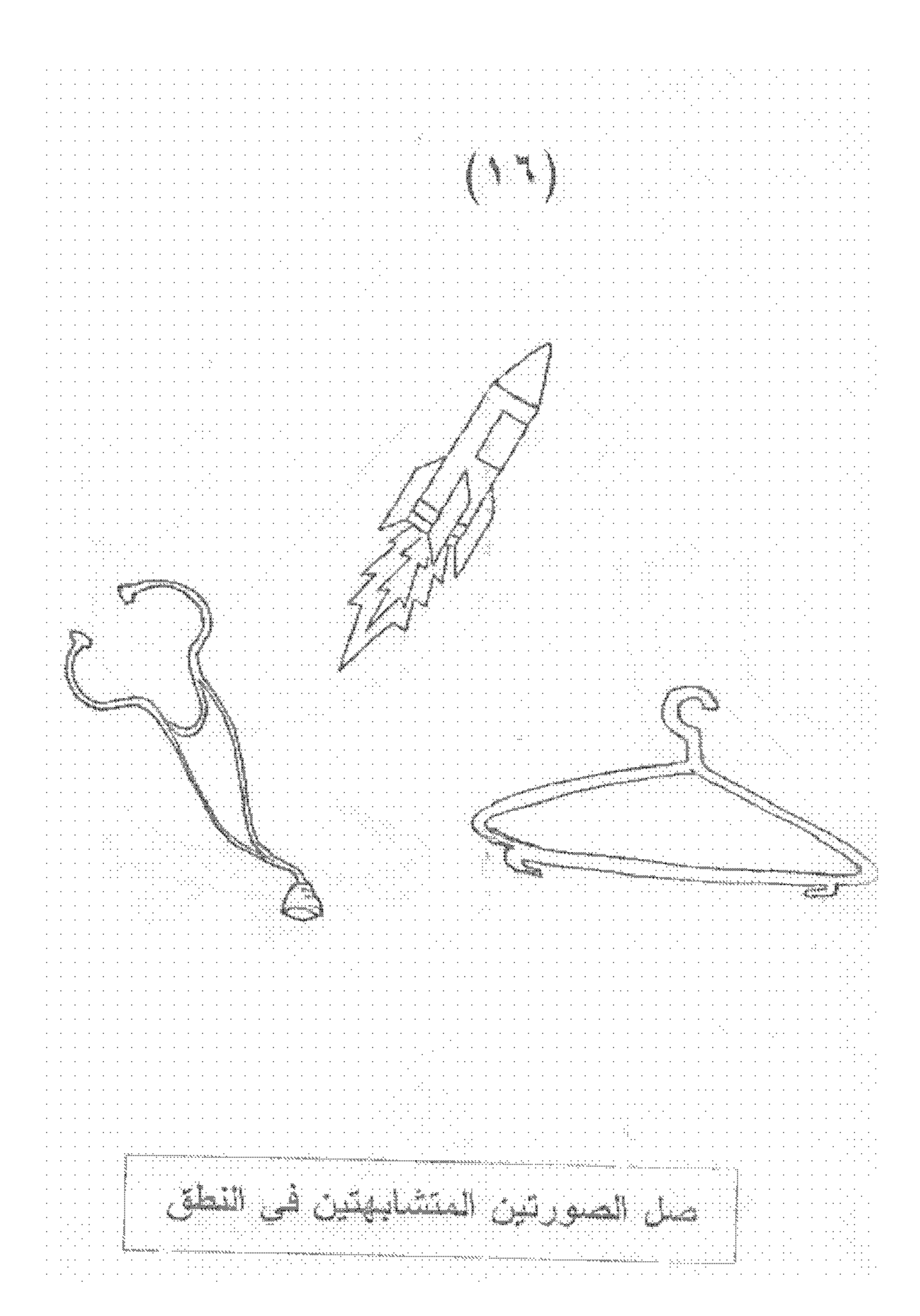


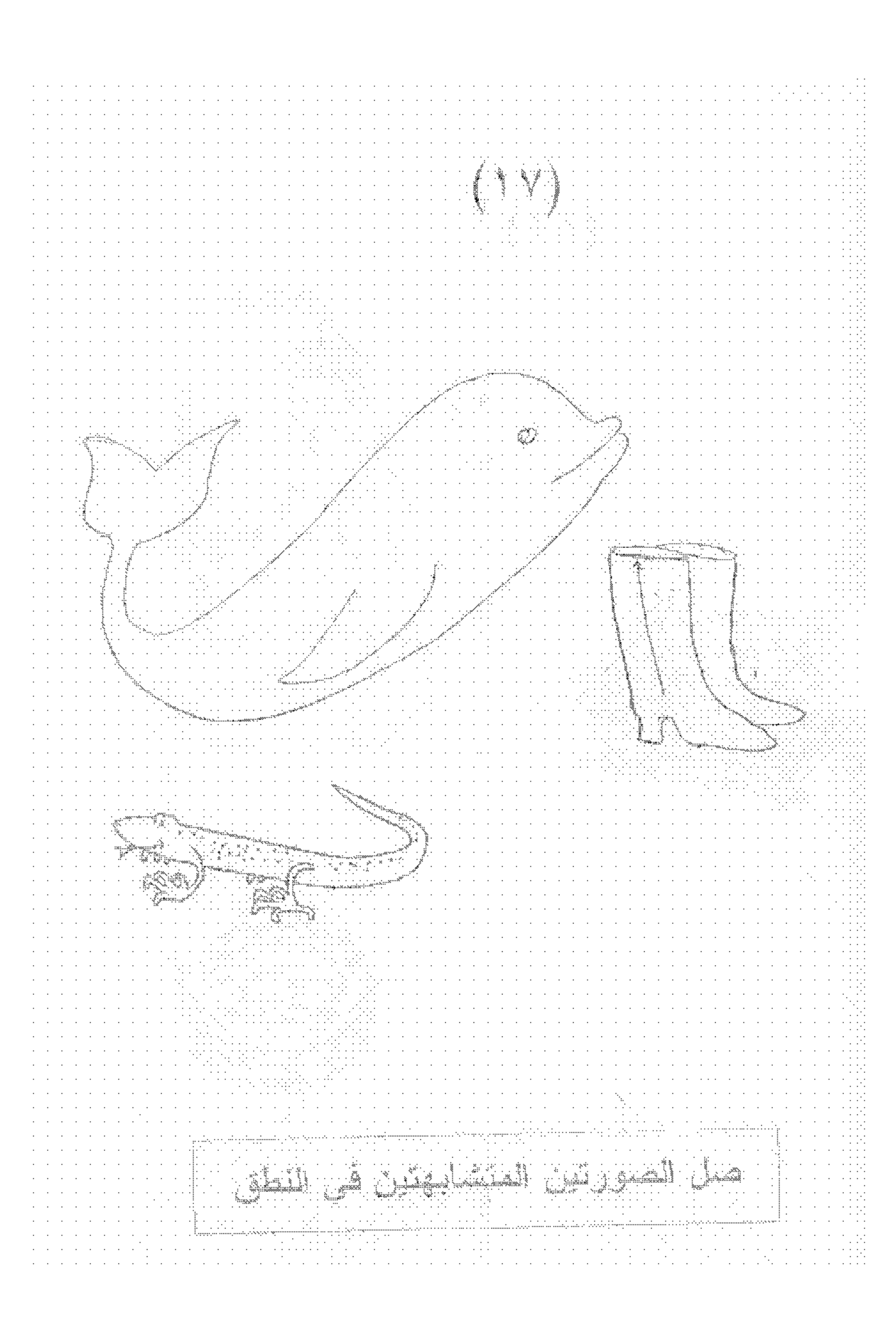
صل الصورتين المتشابهتين في النطق

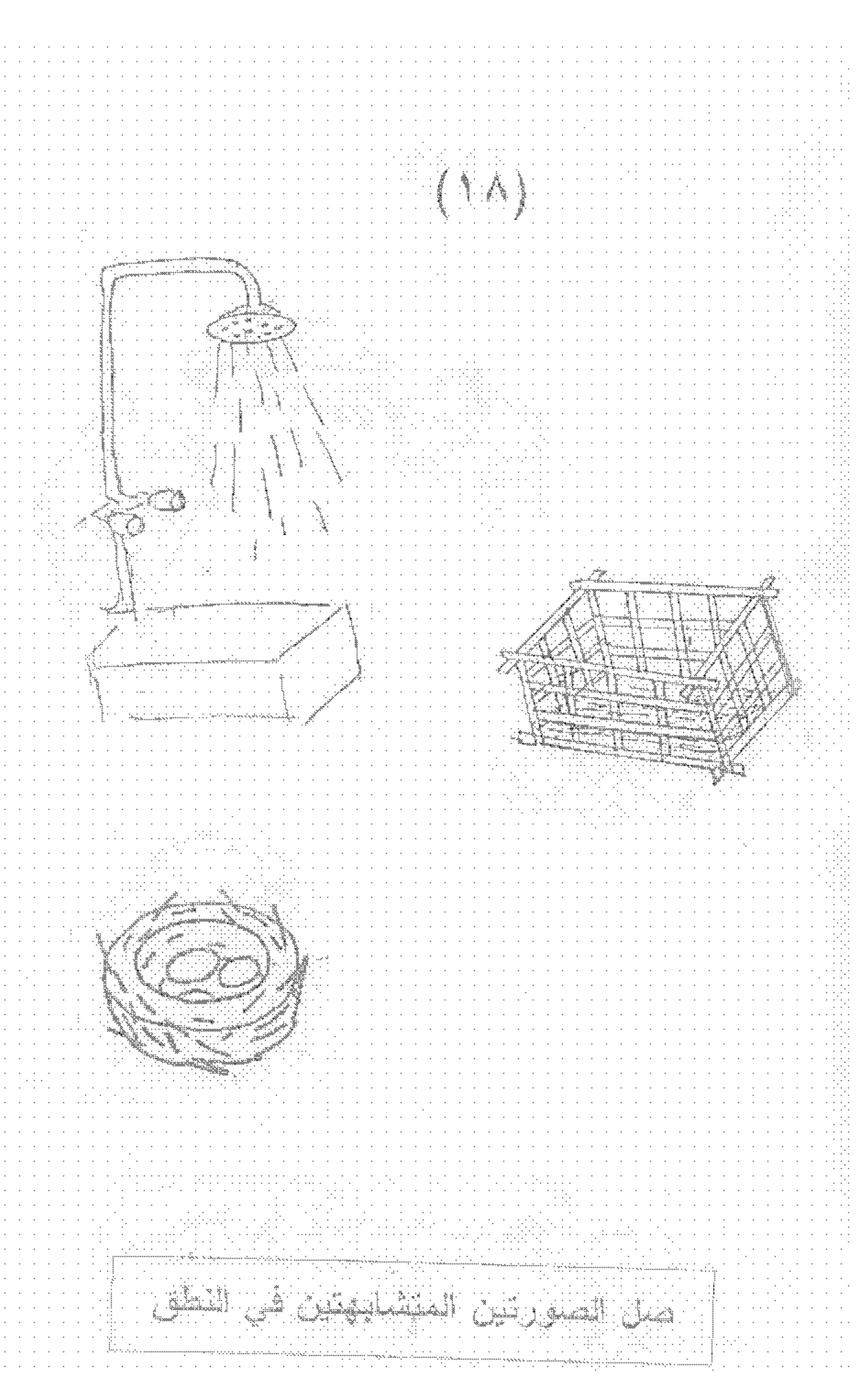
(١٠)

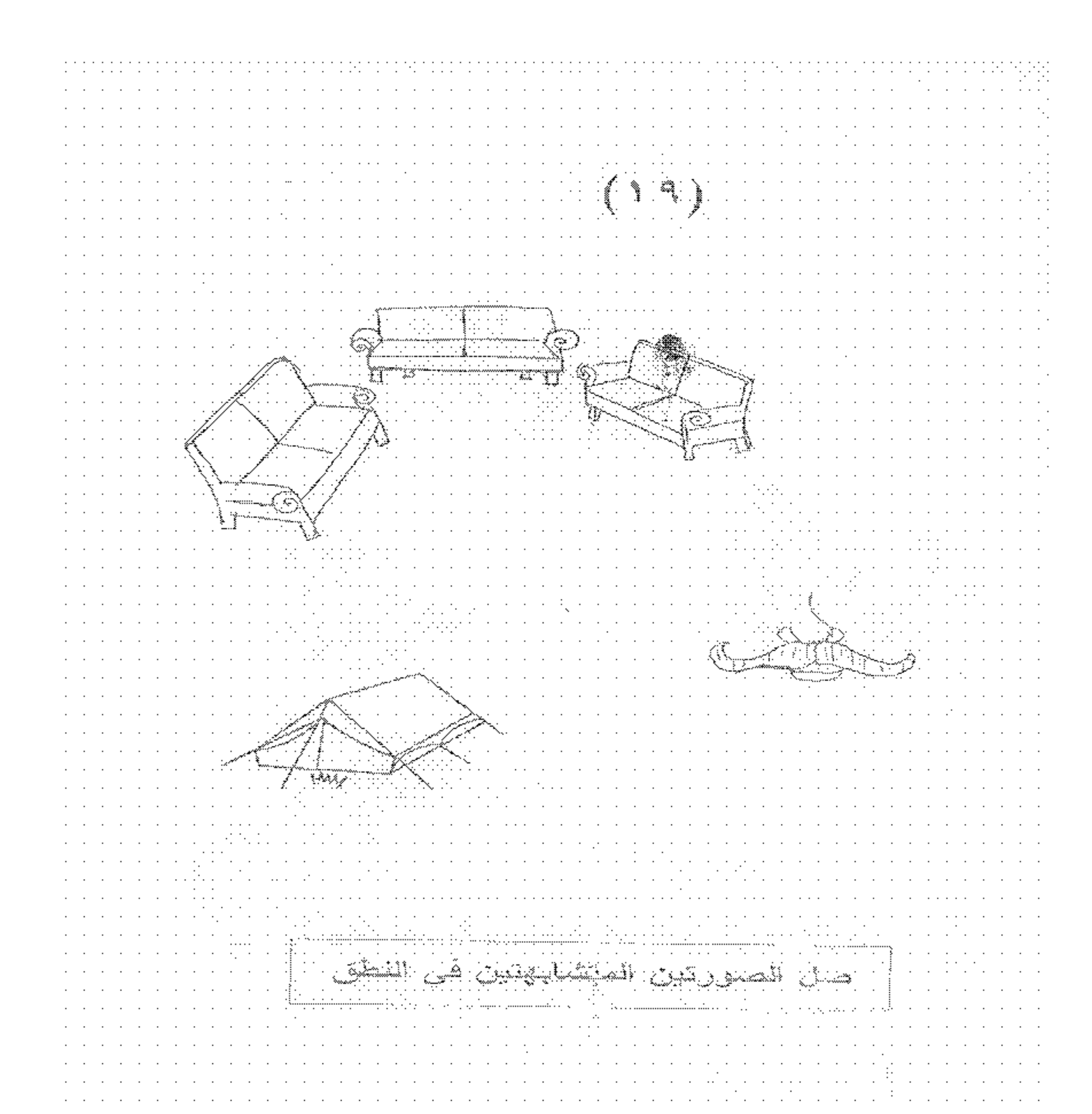


صل الصورتين المتشابهتين في النطق


(١٦)
صل الصورتين المتشابهتين فى النطق


(١٧)
صل الصورتين المتشابهتين في النطق


(١٠٨)
صل الصورتين المتشابهتين في النطق



الختـــــــام : الألعاب اللغوية تساعد الأطفال علي التعلم بطريقة أفضل عن طريق الأداء والعمل ، كما تساعد المعلمين في جعل المنهج ذو دلاله ومعني وهــادف . فعلي المعلمات أن يستخدمن الألعاب اللغوية في مناهجهم الدراسية لتحقيــق الــتعلم المثالي والأفضل .

الفصل السابع

اللعب بالدمى

تمهيد:

مع حلول العام عام ٢٠٠٦ احتفلت العروسة الشهيرة باربي بعيدها السابع والأربعين ولقد ظهرت في فرنسا العديد من الكتب والمجلات التي تتحدث عن باربي وما صنعته نفسياً في أجيال هذه الحقبة من الزمان .

نشأة باربي:

العروسة الشهيرة باربي ذات العينان الزرقاء والشعر الأصفر المنسدل إلى أسفل الظهر والقوام الرائع وطولها الذي يصل إلي ٢٩ سم .. أصلها من سلالة عروسه ألمانية تدعي "**لي . لي**" " **LI .. LI** " وهي عروسه ظهرت عام ١٩٥٥ للبالغين وليست للأطفال أو المراهقين .

وفي عام ١٩٥٩ في أحد المعارض الكبرى الخاصة بألعاب الأطفال في نيويورك قدم مخترع لعب الأطفال دوت هاندلر عروسه جديدة اسمها باربارا التي صارت باربي فيما بعد . حققت العروسة الجديدة نجاحاً وإقبالا رائعاً مبيعتها حققت أرقاما خيالية وصلت إلي **٣٥١٠٠٠** عروسه في العام الأول

العروسة باربي لها عالم خاص بها جميل مكتب وحمام سباحة وسيارة كاديلاك فارعة الطول وفي عام **١٩٦١** ظهر في الأسواق "**كين KEN** خطيب باربي ثم سكبير شقيقتها خفيفة الظل وكرسبتي صديقتها السمراء .

- باربي بالأرقام : وفي ظل الاستعداد لعيد ميلاد باربي الجديد هناك العديد من الأرقام التي تشير إلي مدي نجاح هذه الدمية علي مستوي العالم .
- تباع عروستين من باربي كل ثانية علي مستوي العالم .
- عروسه واحدة تباع كل ٦ ثوان في فرنسا ويصل حجم مبيعات هذه العروسة في فرنسا إلي حوالي **٥٠** مليون عروسه كل عام .

- تمتلك كل فتاة أمريكية حوالي ١٠ عرائس " باربي " وتصل إلي يدها حوالي ثلاثة عرائس من " باربي " كل عام في المناسبات المختلفة .
- ١١٥ مليون متر من القماش استخدم حتى الآن في صناعة أناقة فساتين باربي وحوالي مليار حذاء لباربي أيضاً .
- مفهوم جديد للعروسة ومن خلال الاحتفال والاستعداد لعيد ميلادها وضعت هذه العروسة للتحليل النفسي للعروسة : وأجاب بعض النفسيون في فرنسا والمهتمون بشئون المرأة حول دور العروسة باربي علي الفتاة العصرية .

باربي غيرت مفهوم العروسة لدي الفتاة الصغيرة من الأمومة إلي الأنوثة . بمعني أن باربي ليست العروسة التقليدية التي تقوم بإرضاعها الفتاة الصغيرة وحملها مثل الطفل الرضيع باربي فتاة جميلة رشيقة أنيقة معتدة بنفسها إلي حد كبير اجتماعية مستقلة اقتصادية وتملك سيارة تقوم بقيادتها . باربي غير متزوجة وليس لديها أطفال وخطيبها ليس لديه مسئوليات ولا يعمل . ويشكل بالنسبة لباربي إكسسوار أو ديكور .

لقد شكلت باربي بالنسبة لفتاة الصغيرة نموذج أخر إلي جوار والديها مما جعل الأجيال الصغيرة تنشأ أكثر تفتحا ووعياً من الأجيال الماضية باربي جعلت الفتاة الصغيرة تقتحم عالم الأنوثة مبكرا لقد علمت هذه العروسة الفتاة الأناقة وكيف يكون لكل مناسبة والتسريحة المناسبة أن عالم باربي كله مرح
وتفاؤل وحب للآخرين والمجتمع اللعب مع باربي بشكلها وجمالها الصارخ حققت للصغيرات نوعاً من الاستقلالية المطلوبة في تنمية وعي وخيال قدرات الأجيال الجديدة .

لقد حققت باربي للصغار الحب في التعامل مع كل ما هو جديد وغريب وغير مألوف . وكلها عوامل تساعد علي نمو شخصية الأبناء كما أثبتت إحدى الدراسات

الاجتماعية في جامعة اوريزونا الأمريكية أن اللعب مع العروسة المانيكان تساعد الفتيات علي المكوث في هدوء لفترات طويلة والتقليل من الميول العدوانية .



ليلي أول عروسه عربية

تعتبر الطفولة من أهم مراحل حياة الإنسان بل هي أهمها جمعاً ، من حيث هي مرحلة إعداد وتكون شخصية الفرد مستقبلاً ، وفيها تتشكل العادات والاتجاهات والانتماءات وتنمو الميول والاستعدادات ، وتتكون المهارات ، وتكتشف القدرات والمواهب ، وتترسخ القيم الروحية والأخلاقية ، وتتمثل التقاليد والأنماط السلوكية .

الجدوى التربوية للعب واللعبة والدمية :

ويعتبر " اللعب " وسيلة تربوية مهمة تساعد علي تنمية حواس الطفل وتفكيـــره وذكائه ، كما يسهم في اكتشاف مواطن إبداعاته وتنميتها وتوجيهها الوجهة السليمة . كما يعتبر من الأنشطة المهمة المؤثرة في تعليمه وتدربيه علي السلوك الـــسوي ، وتحمل المسئولية ، وإدراك مفهوم الذات ، وتطوير مهاراته الحركيـــة ، وإشـــباع حاجاته النفسية والوجدانية ، وغرس القيم البناءة ، واكتساب المهارات والاتجاهات نحو الآخرين ونحو العمل والإنتاج .... وإلي غير ذلك من مقومات عملية التنشئة الاجتماعية التي يتم من خلالها تطبيع وتشكيل الوليد البشري والانتقال به من " كائن بيولوجي " إلي " مواطن راشد " له شخصيته المتميزة التي بواسطتها يـــستطيع أن يستمتع بحياته في توافق مع من حوله وسهم في رفاهية وتنمية مجتمعه .

وتعتمد الأم علي نشاطات اللعب المختلفة في عملية التنشئة والتربية لطفلها فـــي كافة مراحل نموه بما يتناسب مع احتياجات كل مرحلـــة . وبالمثـــل تعتمـــد دور الحضانة أو رياض الأطفال علي هذه النشاطات بصورة كلية في تنمية
مهارات الطفل وإكسابه الاتجاهات الإيجابية والسلوك المجتمعي الـــسوي ، حتـــى أصبحت هذه النشاطات لها مفاهيمها المدروسة والمقننة وفقاً للمناهج
التربوية الحديثة ، كما يعتبر اللعب الإيهامي " التخيلي " بالعرائس والدمي وســـيلة شديدة الأهمية للطفلة الأنثى التي تري في " العروســـة " ذاتهـــا ، ويـــؤثر شـــكلها وتكوينها في معارفها ومفاهيمها واتجاهاتها وانتماءاتها ، كما يساعدها علـــي تعلـــم العديد من القيم والمهارات والخبرات ، وتعتبر العروسة هي الرفيق الحميم لخيالاتها وتصادقها وتتوحد معها وتسقط عليها وجداناتها ورغباتها وإحباطاتها .

الجدوى القومية لصناعة عروسه " دمية " عربية "

لا يوجد مجتمع من المجتمعات إلا وله ألعابه التي تستمد أصـــولها مـــن تراثـــه وخصائصه البيئية التي ترافق أطفاله منذ المهد وحتى المراحل المتأخرة من الطفولة

وتحمل في أشكالها وأنماطها وسماتها وأزيائها الخصائص المتميزة والشائعة في هذا المجتمع .

ولقد اهتمت مجتمعات كثيرة بتصنيع وإنتاج عرائس ودمي لأطفالها تحمل صفاتها القومية مثل باربي وساندي ... إلخ ، وكان أخرها " سارة " الإيرانية التي لاقت رواجاً كبيراً في كافة الأسواق وربح منتجوها ملايين الدولارات .

بينما الطفل العربي لا يجد أمامه سوي المنتج الغربي من تلك الألعاب والعرائس التي تنقل له القيم والمفاهيم التي يتناقض الكثير منها مع ما هو
سائد في مجتمعه العربي ، بل والت قد تغرس في نفسه نزعات العنف والعـــدوان ، أو مشاعر النقص والدونية .

وبرغم أن الأطفال العرب يشكلون ما يزيد علي مائة وأربعين مليون نـــسمة هـــم نصف القاعدة السكانية للوطن العربي الذي تسود فيه لغة واحدة ودين وتاريخ ونمط ثقافي واحد .

إلا أن أطفاله ما زالوا متعطشون للعبة وعروسه عربية ترتدي الأزياء العربة " الفولكلورية " وتعبر عن مواقف إيجابية تعكس الحضارة العربية الأصيلة والثقافـــة العربية المتميزة التي نشا علها العرب منذ قرون عديدة .

_الجدوى الاقتصادية لتصنيع وإنتاج عروسه عربية :

ولأن السوق العربية التي تضم اثنين وعشرين دولة عربة ، تمتد من المحيط إلي الخليج ، سوقاً متعطشة لمثل هذا المنتج إضافة إلي وجود أســواق أخـــري لـــدول مجاورة إسلامية متعطشة لمثل هذه المنتجات من ألعاب الأطفال والعـــرائس التـــي تعبر بين ثنايا أشكالها وأزيائها وحركاتها عن القيم والتقاليد التي يشترك معنا فيهـــا أبناء هذه الدول الإسلامية ــ غير العربية ــ سواء في آسيا أو أفريقيـــا ، وكـــذلك أطفالنا العرب في دول المهجر .

ويعتبر هذا المنتج في المنطقة العربية منتجاً تشتد الحاجة إليه من حوالي سبعين مليون طفلة عربية ، نظراً لاشتراك الدول العربية في الخصائص الثقافية والفكرية والحضارة واللغوية والبيئية الواحدة ، إضافة إلي الأسواق الغربية التي يستهويها مثل هذه الأشكال الشرقية .

وإن أنجح الأعمال الاستثمارية هي التي تغطي الاحتياجات الفعلية للمستهلك ، والأكثر نجاحاً هي تلك الأعمال التي تتخذ موقع المبادرة والريادة.

اسم العروسة " ليلي " شكل العروسة العربية .

طفلة بين العاشرة والثانية عشر من عمرها : طولها ٣٠ سم ، خمرية اللون ، عيناها سوداء واسعة بأهداب طويلة ، وجناتها وردية ، شفتاها ممتلئتان شعرها أسود مموج طويل ، جسدها مغطي بملابس داخلية لطفلة ــ وليس لأنثي ناضجة ــ وذلك ضمن مرحلة تصنيعها .

وتتع من مادة الكاوتشوك المرن الحركة ، وترتدي ملابس عصرية بسيطة، يمكن تبديلها بأزياء فولكلورية " شعبية " من " الخليج ــ فلسطين ــ الشام ــ دول شمال أفريقيا ، المغرب العربي (المغرب أو تونس أو ليبيا أو الجزائر) ــ السودان ــ مصر (فلاحة) و (سيناوة) و (نوبية) ومن (السواحل البحرية) .

وبها تستطيع الطفل العربية ــ أو حتى غير العربية ــ أن تتعرف خلال لعبها العروسة علي أسماء بلدان من الوطن العرب الكبير ، وأن تتعلم بعض المعارف البسيطة عن هذه البلدان من خلال كتيبات صغيرة تلحق بكل زي من هذه الأزياء

ويمكن أن تتطور هذه العروسة " الدمية " وتحمل بداخلها اسطوانة بها عدد من الأغاني العربية التي يمكن للطفلة أن تسمعها وفقاً لتبديلها أزياء العروسة بأسلوب تقني حديث ، فتتعرف بهذا علي اللهجات العربية .

كما يمكن لهذه " الدمية " أن تتطور فيما بعد إلي عائلة عرائسية ، فيكون لهـــا أخ وأم وأب وجد وجدة ، مما يتيح لمجالات إبداع أخري أن تجعلهـــا محـــوراً لهـــا ، فنؤلف لها القصص والمسرحيات وتوضع لها برامج تليفزيونية وأفـــلام كرتونيـــة عربية .. الخ ، وبما يمكن المبدعين بكافة تخصصاتهم من الأســـهم فـــي صـــياغة حكايات لهذه الدمي تجسد المواقف البطولية والشخصيات الأسطورية التي يزخر بها التارخي العربي ، وكذلك في صياغة أشكال ترافق هذه الدمي وتسهم فـــي تبـــسيط العلوم والأفكار العلمية المعاصرة ، وفي تأكيد الاتجاهات الإيجابية نحو الحفاظ علي البيئة ، وتنظيم الأسرة .

مقدمة :

أهلاً يأصحابي باتري أنتم جاهزين علشان تستمعوا ؟
لآن هذا الكتاب مليء بأفكار عن عن أشياء انت هتصنعيها
وتعمليها وكمان انت هتلاقي تصميمات جميلة
للجواهر وهدايا جميلة تعلميها لأصحابك خطوه خطوه
وصور وتعليمات بسيطة يجب اتباعها في كل نشاط وكمان
صور عن الأشياء التي سوف تستخدميها في كل
نشاط وسوف تعرض في بداية كل عمل .
لذلك اتبعي التعلمات



مجموعة من الألوان السائلة
والاستيكر والأقلام دعيها دائما في متناول يدك .



قواعد قيمة لكي تجربي أي أمر في أي مشروع .
باستخدام هذه القواعد سوف تجعلي المتعة
في كل صفحة .
قبل ما تبدأ في أي
نشاط أقرأ كل التعليمات التالية .
ترتر ملون ولؤلؤ سوف
تجديهم في محل بيع الهدايا
* احترس لا تستخدم
سكينه حادة أو مقص بدون
مساعدة الكبار لكي
تعمل بأمان
* حافظي علي النظافة
البسي فوطة ورباط
للشعر الطويل
ودائماً اغسلي
يدك قبل الطبخ .
* اعملي علي سطح عريض
ونظيف أو ورق جرائد
افرديها علي المنضدة
قبل بدأ أي نشاط .

مجوهرات رائعة

من السهل أن تصنعي مجوهرات رائعة . كل ما تحتاجين إليه
القليل من التخيل . اقرأي لكي تتعلمي كيف تحولي ورق الفويل وورق السوليفان
إلي دلايه جميله وفري أزرار ألوانها جميلة لعقدك . هذه فكرة جميلة لكي
تحولي هذه المكونات إلي مجوهرات وأن تحولي غطاء زجاجة المنظف إلي
خاتم رائع .

سوف تحتاجين إلي

ورق فويل أو ورق سوليفان بلاستيك.



دلاية جميلة على شكل قلب



ارسمي شكل قلب طوله حوالي 8سم على الكارت ثم قصيه

ثانياً : أفردي ورق الحلوي ثم قطعي الورق أجزاء كل جزء 2سم بحذر حتي لا تمزقي الورق .

ثالثاً : ألصقي قطع ورق السوليفان علي حدود الكارت لكي يكون نموذج جيد . .

باربي تقول دائماً خذي حزرك عندما تستخدمين المقص

رابعاً : إذا وضعت ورق السوليفان بشكل جيد اثني أطراف الورق علي حدود القلب والصقيهم بالصمغ في الظهر باتقان .

خامساً : اثني الخيط المزخرف علي نفس حجم وشكل القلب والصقيه عليه.

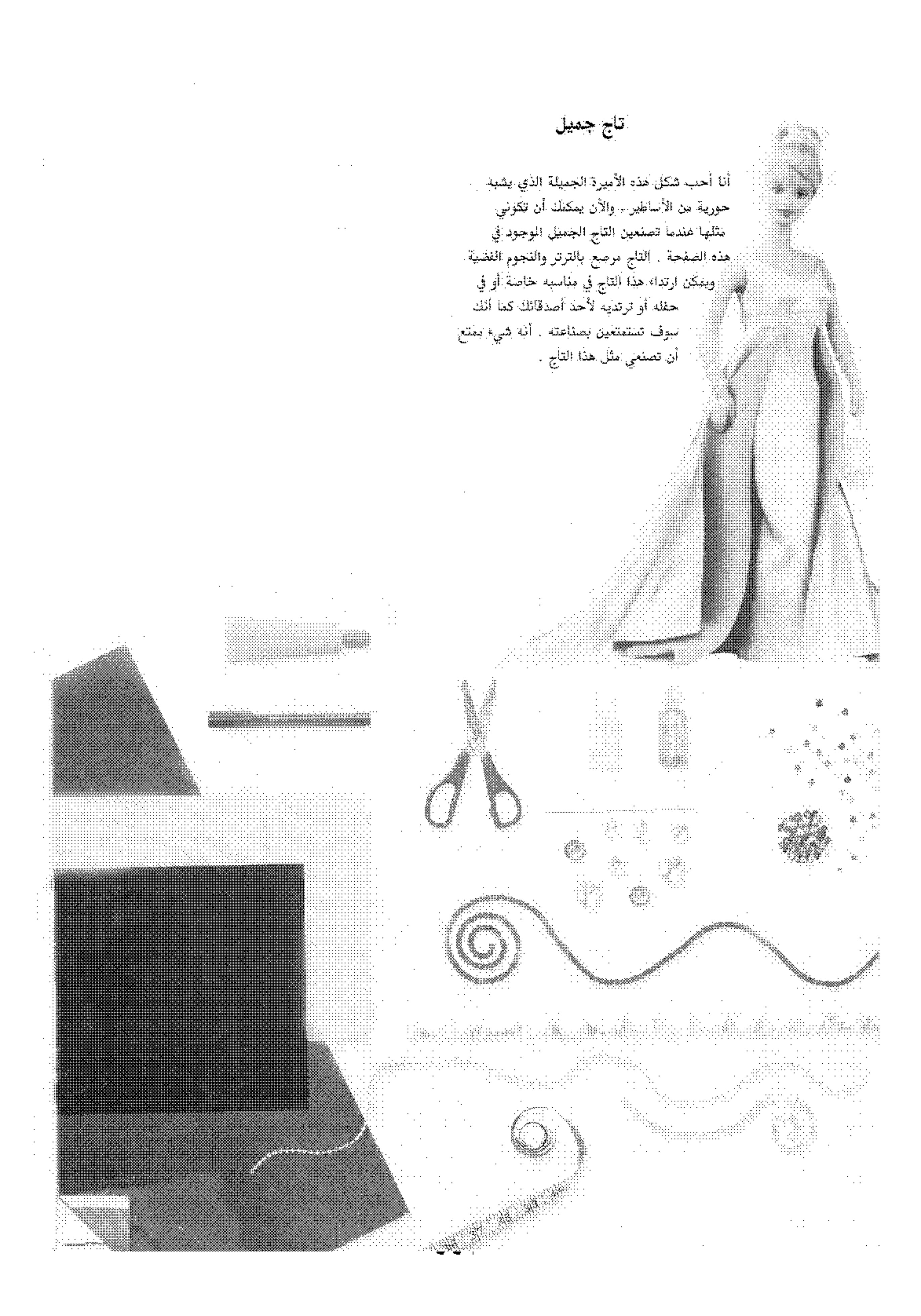
نماذج من دلايات جميلة

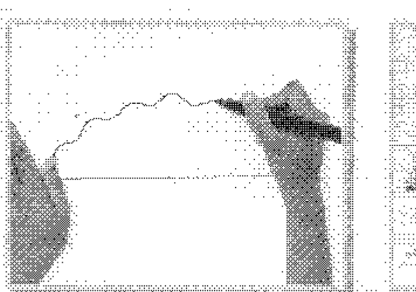
لماذا لا تحاولي عمل دلايات مختلفة من دلايات الزهور .

باستخدام عصا القطن ضعي نقطة صمغ داخل كل مربع ثم الصقي ترترة في وسط كل مربع لكي تنهي الشكل .

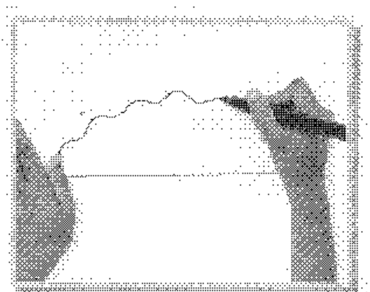
تاج جميل

أنا أحب شكل هذه الأميرة الجميلة الذي يشبه حورية من الأساطير . والآن يمكنك أن تكوني مثلها عندما تصنعين التاج الجميل الموجود في هذه الصفحة . التاج مرصع بالترتر والنجوم الفضية ويمكن ارتداء هذا التاج في مناسبه خاصة أو في حفله أو ترتديه لأحد أصدقائك كما أنك سوف تستمتعين بصناعته . أنه شيء ممتع أن تصنعي مثل هذا التاج .

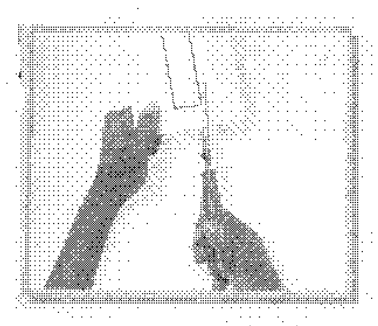




استخدمي لاصق قوي والصقي
الخيط الترتري
علي مقدمة النموذج الجيد
من الكارت .

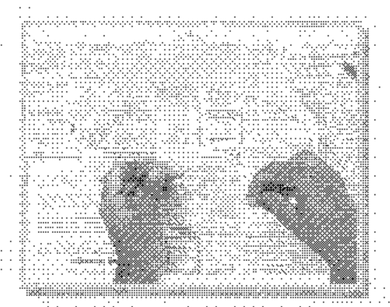


ارسمي مقدمة التاج
حوالي 20سم × 6سم علي
الورق اللامع ثم قصي الشكل

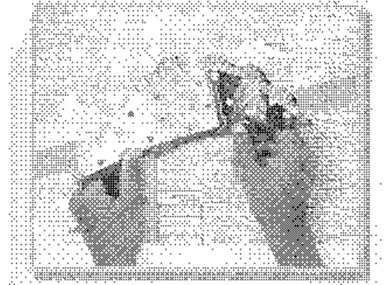


قصي شريط طويل من
الورق اللامع حوالي
2سم عرض , 60سم طول
ضعي هذا الشريط جانباً .

سوف تحتاجين إلي
نماذج للتاج.
يمكنك أن تغيري من شكل التاج الذي
تستخدمينه إليكي بعض الأشكال .



الصقي نهاية الشريط ببعضها
. الأن التاج جاهز لأن تضعيه فوق رأسك .



ضعي كميه من اللاصق
ثم الصقي الشريط خلف مقدمة التاج .



ربما تحتاجين
أن تثني التاج
ليلأخذ شكل الرأس .

مشرشر

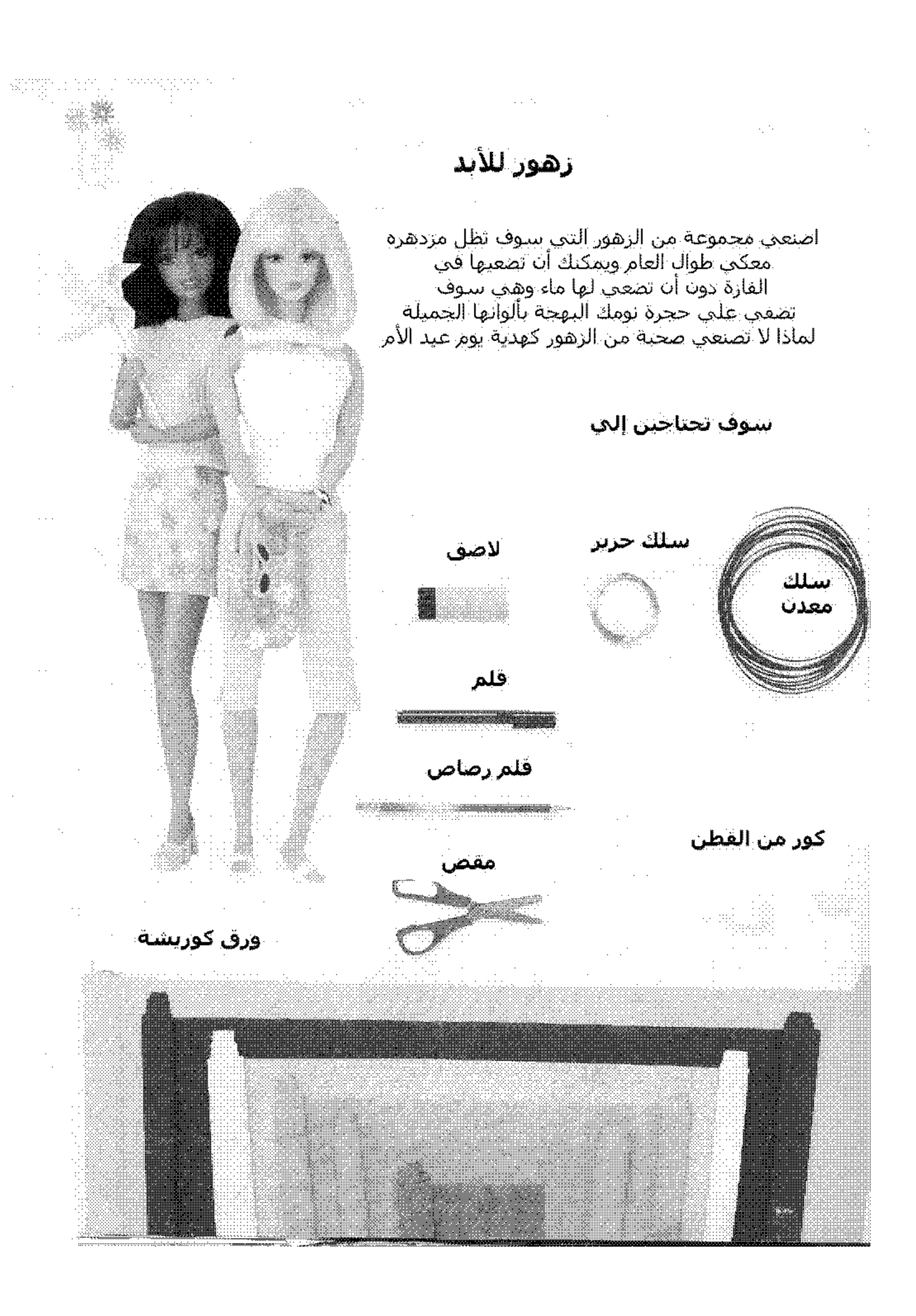
أملس

مموج

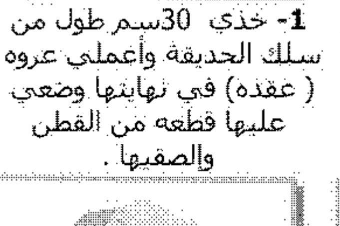
زهور للأبد

اصنعي مجموعة من الزهور التي سوف تظل مزدهره
معكي طوال العام ويمكنك أن تضعيها في
القارة دون أن تضعي لها ماء وهي سوف
تضفي علي حجرة نومك البهجة بألوانها الجميلة
لماذا لا تصنعي صحبة من الزهور كهدية يوم عيد الأم

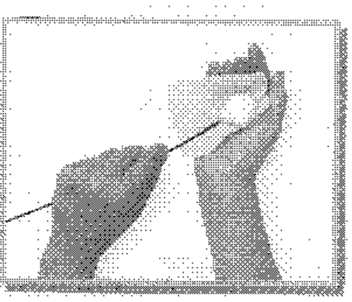
سوف تحتاجين إلي



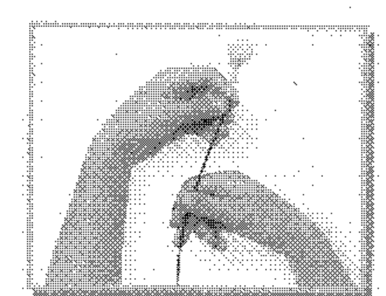
زهور الأقحوان اللؤلؤية المبهجة .



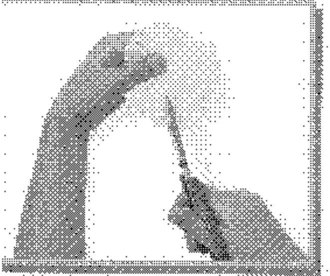
1- خذي 30سم طول من سلك الحديقة وأعملي عروه (عقده) في نهايتها وضعي عليها قطعه من القطن والصقيها .



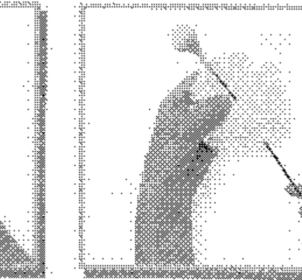
2غطي كور القطن بمستطيل من ورق الكوريشة 8سم × 8سم لصقيه حول القطن .



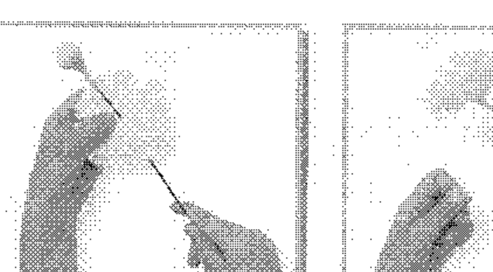
3ابرمي الورق الباقي من الدائرة حول سلك الحديقة إلي نهايته والصقيه عند نهايته .



قصي دائرتين من ورق الكوريشة حوالي 8سم . قصي حوالي 2 سم عمق حول دائرة الورق



5مرري الدائرة المزركشة من سلك الحديقة .



6- في النهاية لفي حوالي 10سم من السلك الحريري علي سلك الحديقة لكي يمسك الأوراق معاً .

انه من السهل أن ترسمي دائرة علي ورق الكوريشة ممكن رسمها باستخدام كوب و طبق ثم قصها



الأصفر والأزرق منسجمين معاً .

جربي اللون الأبيض والوردي تبدو جميلة .

زهرة عباد الشمس أصفر وبرتقالي فهم لونين منسجمين معاً

الفصل الثامن

الألعاب البنائية

ألعاب الكتل والطفل :

العديد من الناس يعتقدون أن الهندسة والرياضيات يسيران بجوار كلاً منهما الأخر . فكونك مهندساً يعني التلاعب بالمعادلات وحساب القياسات لتصميم وبنـــاء كل أنواع الأبنية المختلفة . وهذا صحيح حيث أن الهندسة تتضمن جزءاً كبيراً من الرياضيات . ولكن الأبنية لكي تصمد أمام العديد من الظروف والظـــواهر البيئيـــة المختلفة يجب علي المهندس أن يكون علي وعي كبير بالعلوم . وهـــذا يعنـــي أن المهندس المعماري يعرف الكثير عن الهندسة ، والرياضيات ، والعلوم .

والألعاب البنائية (اللعب بالكتل) Block Building من الألعاب الأساسية في حياة أطفال ما قبل المدرسة . وهي بالنسبة لهم من الألعاب المميزة والمتجددة . فهي تساعد الطفل علي إدراك الكثير من المفاهيم والمهارات والعلاقات الرياضـــية والهندسية والعلمية إلي جانب تنمية النواحي الاجتماعية والفنية واللغوية.

فألعاب الكتل لها أهمية كبيرة في حياة الطفل منها :

- اكتساب العديد من المفاهيم العلمية أهمها الثبات والتوازن والكتلة والتحمـــل وخصائص المواد نظراً لاستخدام خامات مختلفة إلي جاب مفهوم الجاذبية وغيرها .
- اكتساب عدة مهارات رياضية مثل الحجم والعـــدد والأطـــول والأقـــصر والتصنيف والأشكال والحساب والمجموعات .
- كما يكتسب العديد من المفاهيم والمهارات الهندسية عندما يقـــوم بتـــصميم وبناء نماذج من الأبنية المختلفة .
- تساعد علي الإبداع ونمو الخيال والقدرة علي الابتكار أثناء بنـــاء الطفـــل لنماذج مختلفة ومتعددة سواء من البيئة أو من خيالة . فالقدرة علي الإبداع والابتكار هو الحس المعماري .

- يمكن أن يقوم الطفل برسم نموذج لما يفكر به علي الورق ، وهو ما يسميه بياجيه Biaget التصورات العقلية Mental images، وهذا يكشف تصوراته العقلية ، ويساعد في تقويم أفكاره ومعارفه .
- والكتل تساعد في الكشف عن الميول الفنية والمعمارية عند الأطفال . كما تساعد علي اكتشاف الأطفال الموهوبين في نواحي فنية عديدة . حيث يمنح الطفل العديد من الكتل مختلفة الألوان والأحجام الأشكال والخامات ، فيقوم بالتنسيق بينها ويختار الأنسب للعمل أو التصور الذي يود تنفيذه .
- تساعد في الكشف عن الذاكرة البصرية وملاحظة الأبنية الموجودة في البيئة وتمييزها .
- العمل بالكتل يساعد علي النمو اللغوي أثناء العمل الجماعي . حيث يتحاور الطفل مع الآخرين ويفكر معهم . وقد تنمو لديه لغة هندسية متخصصة فقد يطلب كتله علي شكل مربع ، مثلث . فيقول أريد القطعة المربعة أو المستطيلة وهكذا .
- ألعاب الكتل تساعد علي نمو العضلات والتناسق الحركي البصري مما يساعد في عملية الاستعداد للكتابة فيما بعد .

وهكذا يتضح أن ألعاب البناء (الكتل) مجال خصب للكشف ولتنمية العديد من المفاهيم والمهارات المختلفة .

تاريخ الألعاب البنائية :

يرجع استخدام الألعاب البنائية (كتل البناء) إلي نهاية القرن السابع عشر عندما قدمها المربي الإنجليزي جون لوك " John Locke" (١٦٣٢- ١٧٠٤) في كتابه " بعض الأفكار في التربية " حيث قدم بعض الألعاب التربوية من بينها ألعاب البناء .

وفي أواخر ١٦٩٠ العلماء النظريين التربويين الإنجليز ماري ادوارز ،Maria Edgewrth

ريتشارد لوفيل ادوارز Richard Lovell Edgewrth . أثاروا إمكانية اللعب للتعلم وذلك نتيجة

ظهور ثقافة مركزة حول الطفل في أوربا .

ثم جاء المربي الألماني فريدريك فروبل " Friedrich Frobel" الذي اقترح سلسلة من اللعب والنشاطات في صورة هدايا . ومن ضمن هدايا فروبل كتل البناء . وقد كانت الهدية السادسة سبع وعشرون كتلة مختلفة الأحجام والأطوال . وأشار فروبل إلي أن مواد البناء يجب أن تتضمن عددا من الكتل الخشبية يكون بعضها ذا قاعدة مربعة ومختلفة الأطوال والأحجام مما يتيح للأطفال فرص الاختيار . ويقول فروبل أن عمل الأطفال بالكتل يساعدهم علي إدراك العلاقات المكانية ، ويتدربون علي التعبير اللغوي فيما بينهم . ويشير إلي أن حدوث الثورة الصناعية في ذلك الوقت أدي إلي الاهتمام بطفل الروضة وضرورة تعليم الأطفال التقنيات الحديثة مما أدي إلي استخدام هدايا فروبل وخصوصاً كتل البناء .
و يري فروبل أن الأطفال الصغار يتعلمون أفضل عن طريق اللعب والتعبير الذاتي والابتكارية. وهكذا قد تم استخدام المكعبات كجزء متكامل مع منهج الطفولة المبكرة.

وقد تم استخدام المكعبات أيضا من أجل التعليم في الروضة والذي استخدمته "ماريا منتسوري" من خلال برنامجها في الطفولة المبكرة.

ومع ظهور "كارولين برات" بدأ الاهتمام باللعب الحر بقطع التركيب.

كارولين برات والمكعبات:

لقد وضعت "برات" فلسفتها في تعليم الطفولة المبكرة من ملاحظة الأطفال أثناء لعبهم بالخامات والأدوات. ومنذ هذه اللحظة قررت بناء مدرسة للأطفال

الصغار تقوم علي اللعب الحر كما استخدمت ألعاب تعليمية من تصميمها لإشباع حاجات واهتمامات الأطفال التي تلاحظهم. هذا وصممت أيضا قطع تركيب تمثل طرق وممرات وأرصفة وقطارات من الخشب تناسب الطفل. وقد نبعت فكرة هذه اللعب من خلال عملها مع الأطفال خاصة "المقيدين بمدرستها والتي أصبحت أشهر مدرسة بالمدينة (كابلن & كابلن ١٩٧٤). والآن أصبحت تلك الأدوات جزءا من كل برنامج موجه لرياض الأطفال.

رائدة أخرى في هذا المجال كانت "هاريت جونسون" والتي أثبتت صدق أفكار "برات" فيما يخص باللعب بالمكعبات وكان ذلك من منظورها الخاص وملاحظاتها لاستخدام الأطفال لتلك المكعبات في الروضة أثناء العشرينات والثلاثينات. وقد وضعت مراحل لقيام الطفل ببناء وتصميم المكعبات مثل التكرار ، العبور والمرور ، الأنماط ، التمثيل (جونسون ١٩٧٤). وكانت أفكارها جزءا من منهج المدرسة التي شيدتها. والآن نرى أن مركز المكعبات مركز هام في فصول ما قبل المدرسة.

وفي أواخر القرن التاسع عشر اصبحت الكتل أكثر الألعاب شعبية في أوربا والولايات المتحدة . وتم تسجيل براءة اختراع للكتل الخشبية كألعاب تربوية سنة ١٨٨١ لعائلة كراندال " Jesse Crandall "

وفي القرن العشرين جاءت ماريا منسوري" Maria Montessori " (١٨٧٠- ١٩٥٢) وصممت مجموعة من الألعاب منها الكتل . وكانت مهمة الطفل أن يقوم بتكديس هذه الكتل في بناء . وأشار كثير من المربين والمهتمين بالطفولة إلي أن لعب الأطفال بالكتل يساعد علي نمو العديد من المفاهيم لديهم . فهو يحفز الخيال والإبداع . ويساعد في ثقة الطفل بنفسه ، ويعطية الشعور بالإنجاز ، ويتيح الفرصة للتعامل مع الأخرين والتعاون في انجار عمل واحد والتفكير المشترك في اتمام هذا العمل ، ويمنح الشعور بالمسئولية . هذا بجانب اكتساب العديد من المفاهيم الرياضية وتطور اللغة والمفردات خلال المناقشة والوصف . كما أن الكتل

تساعد في اجراء اختبارات الذكاء ، وفي مجال التربية الخاصة . وتساعد علي اكتساب المفاهيم العلمية مثل التحمل . وتساعد علي اكتساب مهارة التناسق بين العين واليد .

وأخيراً مركز الكتل مكان منطقي لتقديم الهندسة المعمارية كجزء من الفن والرياضيات والعلوم . كتل البناء تحفز خيال الطفل وتقود إلي أي اتجاه منهجي . فالطفل سوف يكون مفردات ، اسماء للبنايات ، يعرف دور المهندسين وأيضاً مهن لها علاقة بالهندسة وكل ذلك يمكن أن يصبح جزء من معرفة الطفل .

وبالرغم من تاريخ ألعاب البناء (الكتل) "Block Play" في مجال تربية الطفل ودورها المميز في بناء معرفتة . وبالرغم من أنها من الألعاب المثيرة والممتعة والمتجددة بالنسبة لأطفال الروضة . والتي تساعد علي تنمية العقل إلي أنها غير مستغله جيداً في مجال رياض الأطفال.

فألعاب البناء طريقة مثالية للتعلم لانها تمنح الأطفال الفرصة لاكتشاف اختلاف المواد والشعور بهذا الأختلاف عن طرق التعامل معها ، وهي طريقة للتفكير في الفراغ والأشكال . وهي طريقة لنمو التفكير المتسلسل بشكل ممتع فهي تمنح الطفل القدرة علي الابتكار وحل المشكلات التي تواجهه أثناء البناء وتحدي أنفسهم .

أن ألعاب الكتل لها العديد من المميزات أهمها أنها ألعاب تربوية جيدة تنمو مع الطفل لأن الأطفال يواصلون استخدامها كلما تقدموا في السن . فالأطفال في عمر سنتين من الممكن أن يبدأو محاولاتهم الأولي في بناء التراكيب . وفي عمر ٣ سنوات يتعلم الأطفال كيفية موازنة الكتل وتكديسها لبناء أبراج ثم جسور .

الأطفال (٣-٤) سنوات يبدأو بمعرفة التصاميم والآنماط المختلفة للأبنية (أبراج – بنايات) هذه النماذج أعمال فنية في روضة الأطفال .

والكتل تساعد الطفل علي النمو والتعلم :

- اجتماعياً : يتعاون مع الأقران في العمل والبناء .

- جسديا : نمو العضلات ، دقة استخام الأصابع ، التناسق بين العين واليد
- ثقافياً : تطور مفرداتهم ويتعلمون وصف الأشكال والأحجام والمواقع . تساعدهم علي قراءة الخرائط وتتبع الأتجاهات لاحقاً .
- تطور مهاراتهم الرياضية .
- تطور مهاراتهم العلمية فالأطفال الأكبرسناُ تجري تجارب مبكرة عن الجاذبية ، الأتزان .
- الأبتكار : تمنح الفرصة للأبتكار والإبداع عن طريق خلق وابتكار تراكيب وتصميمات من خيال الطفل .

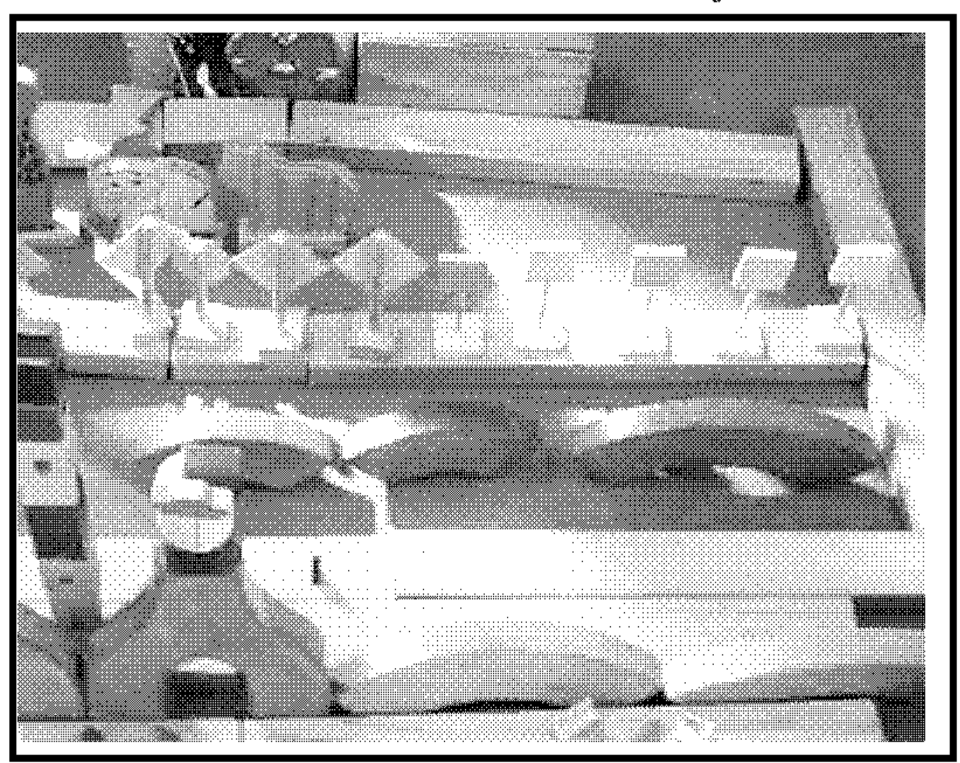
وأيضاً نظراً لأهمية ألعاب الكتل في روضة الأطفال : أنشأت الرابطة الوطنية الأمريكية

National Association for the Edcation of Young Children) مركز للألعاب الكتل (Block Center) وفرت فيه كل ما يمكن أن يحتاجة الطفل من كتل لازمه للبناء .هذه الكتل متعددة الأشكال و الأحجام . وهذا المركز معد بحيث يكون فيه مكان مخصص لتخزين الكتل في وضع يسمح للطفل باستعمالها وأيضاً به مكان مناسب لعمل الأطفال بحيث يظل الطفل محتفظ بما يقوم به من بناء يوم بعد الأخر إلي أن ينتهي دون أن يقوم أحد بهدم ما يبني . ويقوم بعرض نماذج من أبنية الأطفال كل شهرين علي موقع خاص بهم .

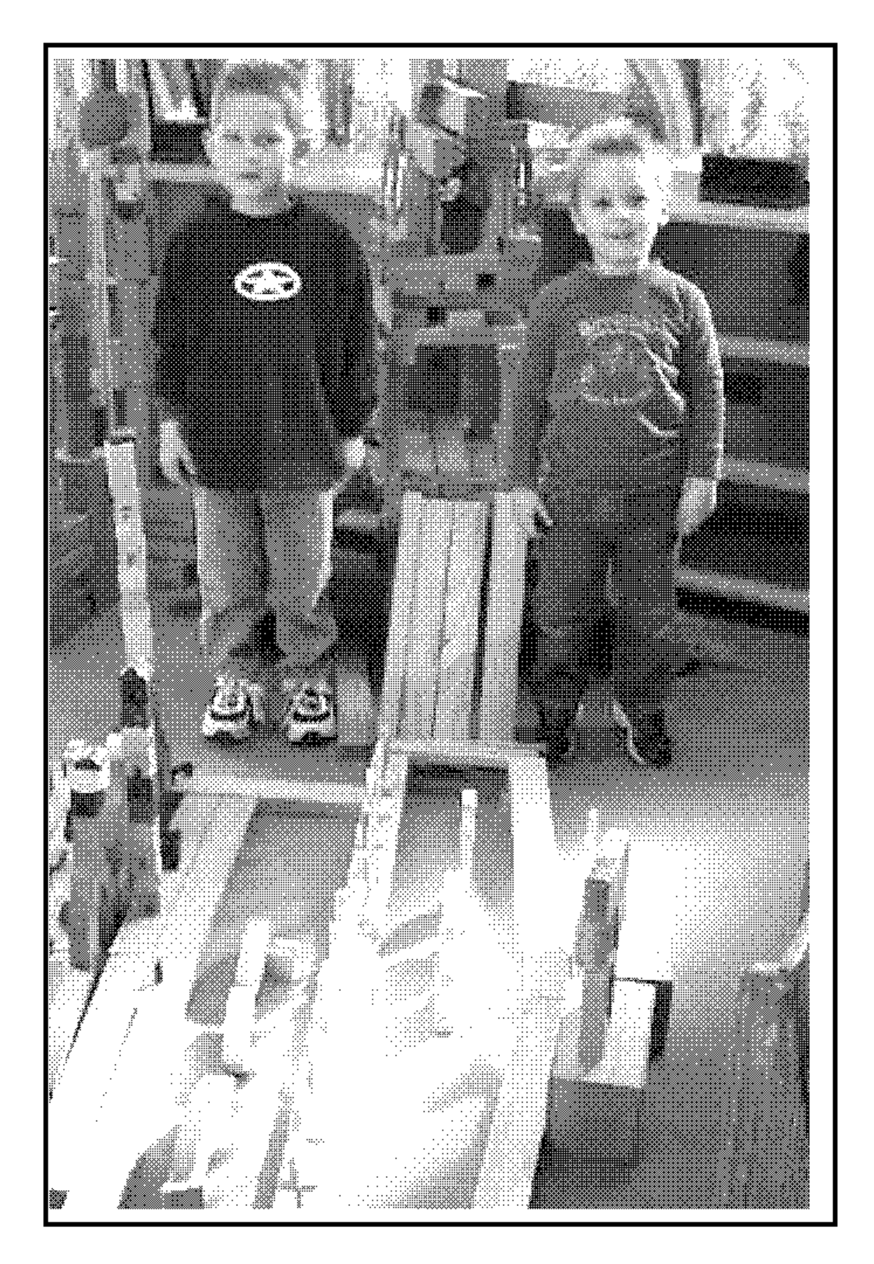
• ومن نماذج أعمال الأطفال في مركز الكتل ما يلي



هذه الصورة توضح شكل مركز الكتل وكيفية عرض الكتل علـــي أرفــف مناســبة للأطفال ، وأيضاً البناء الذي قام الأطفال بتصميمه وهو عبــارة عــن مــسار لــسباق السيارات. وهذا عمل جماعي لطفلين.

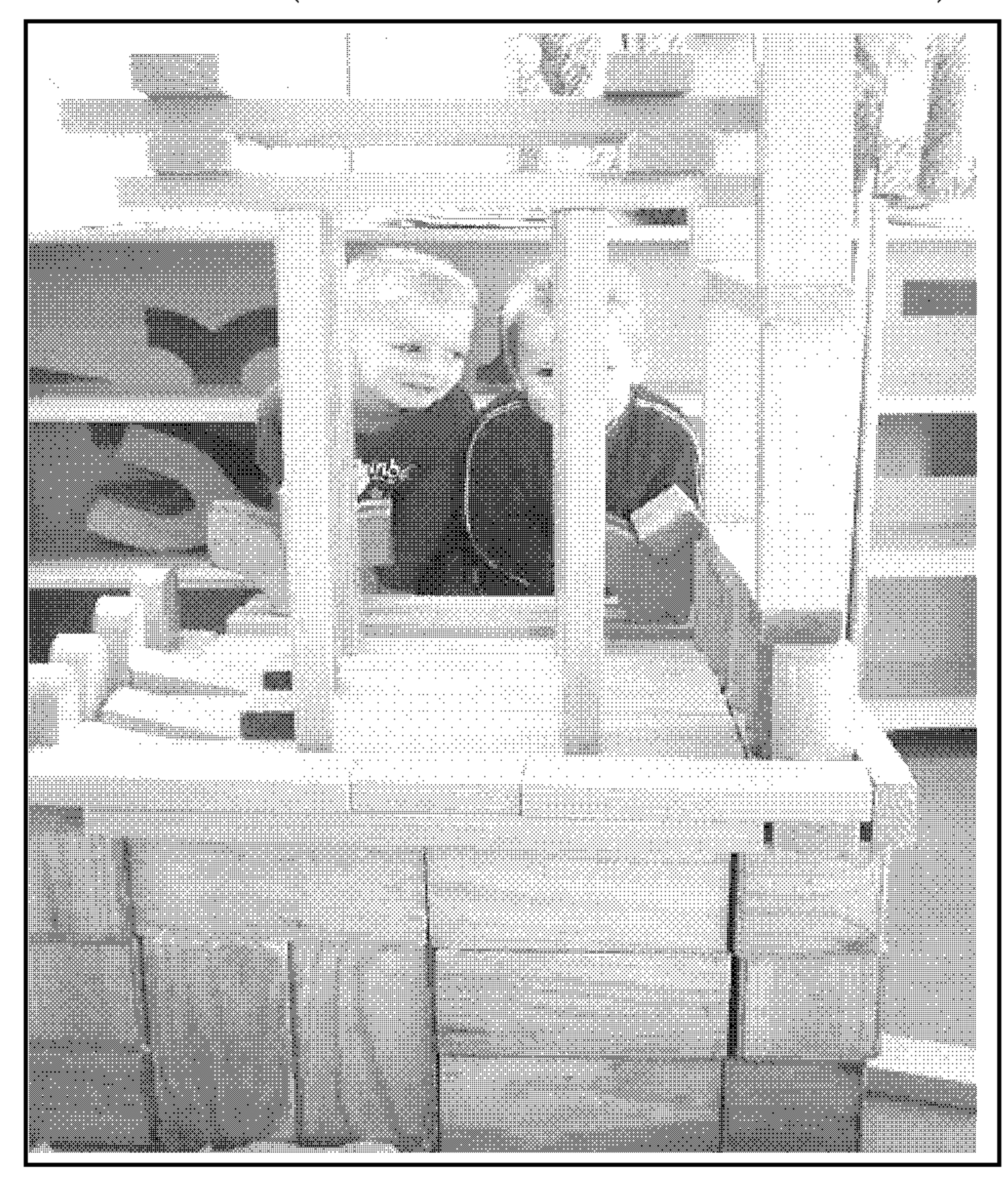


صورة توضح أحد تصميمات الأطفال وهو تصميم لمدينة

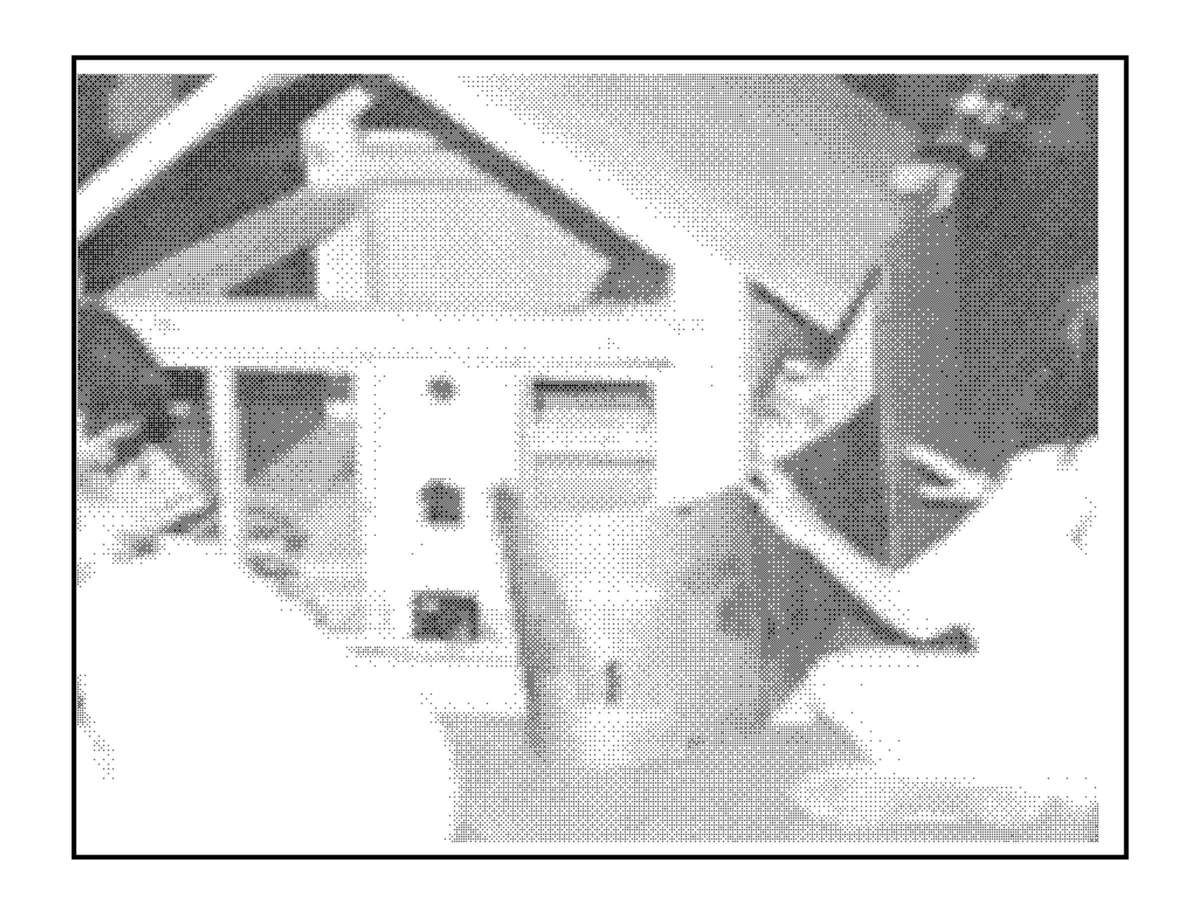


(قام المهندسون المعماريون الصغار بإنشاء مدينة)

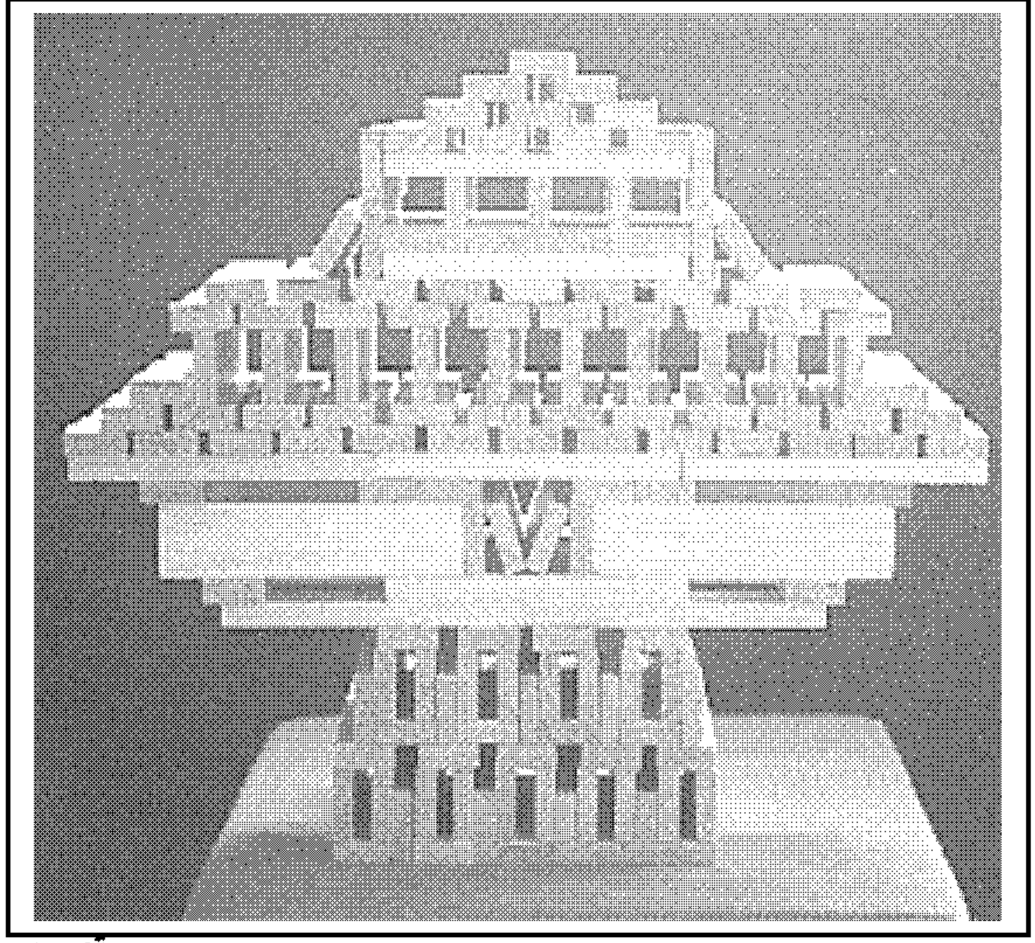
(المهندسون المعماريون الصغار قاموا ببناء منزل)



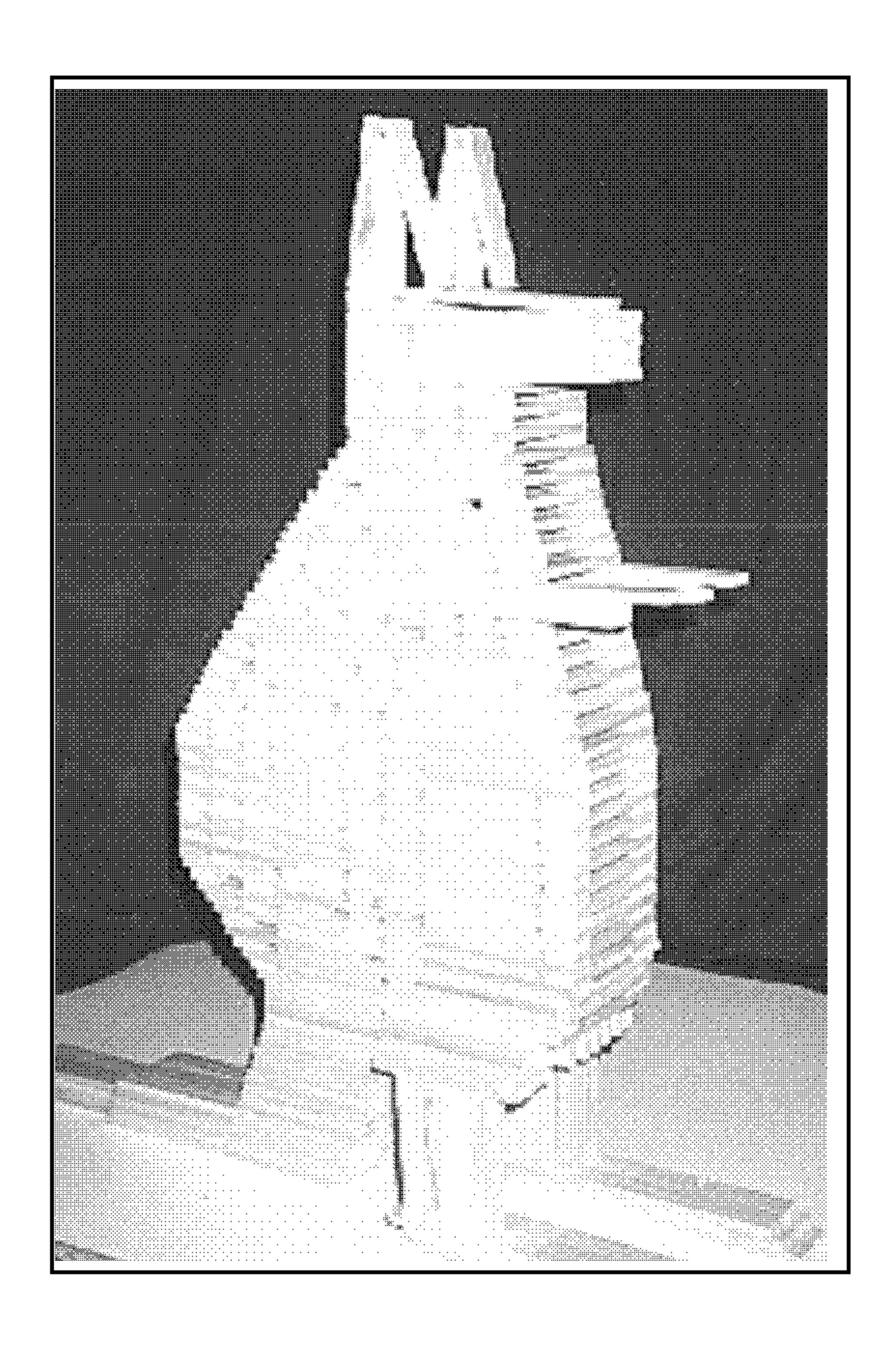
صورة عامة لمركز الكتل وهنا قام عدد كبير من الأطفال ببناء مدينة كاملة علـــي كل أرض المركزويظهر في الصورة الأطفال فقط بدون تدخل يذكر مـــن مـــشرفة المركز



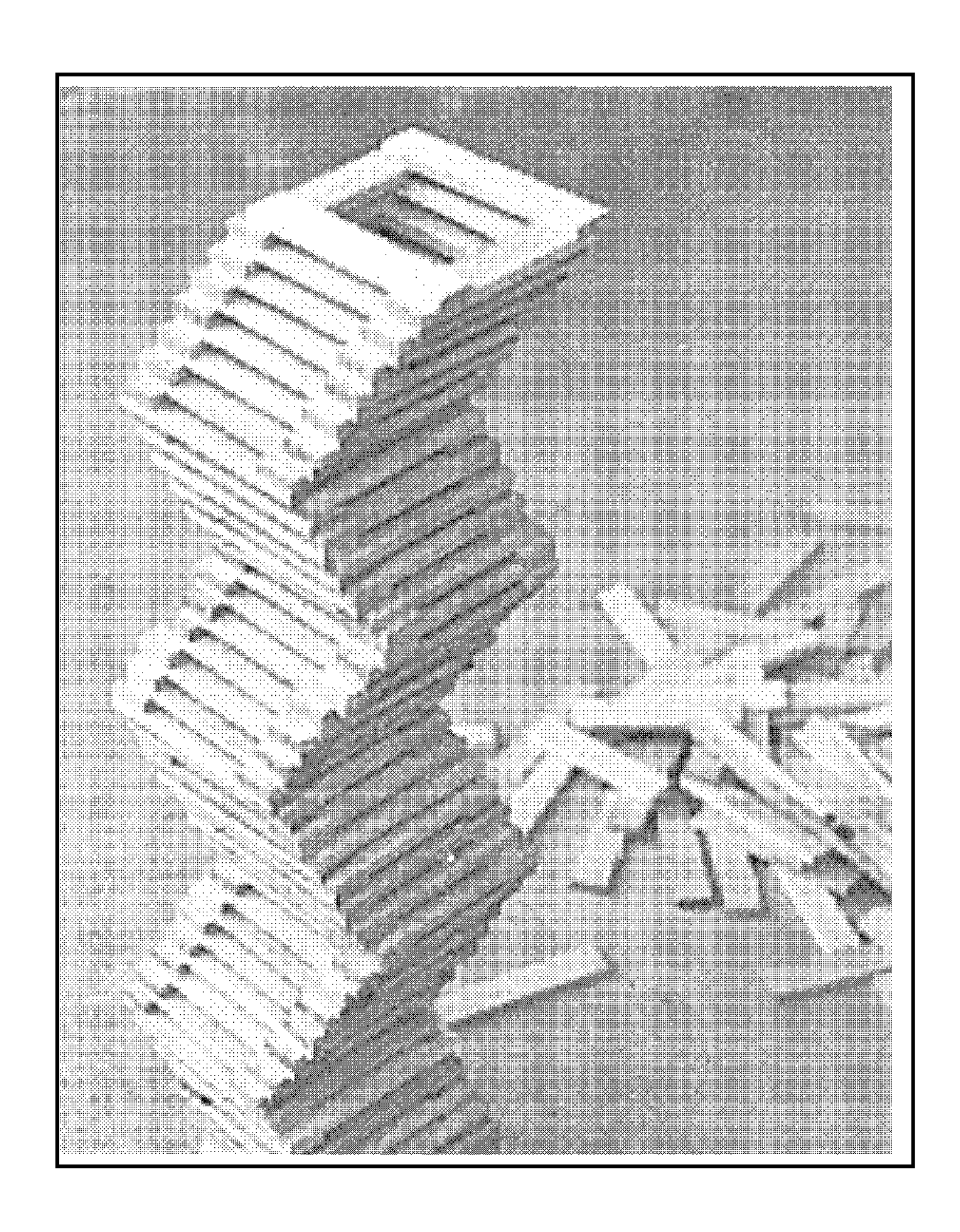
مجموعة من الأطفال اشتركت في بناء منزل



تصميم رقم (١)



تصميم رقم (٢)



تصميم رقم (٣)

التصميمات (١) و (٢) و (٣) هي لأطفال أكبر سناً وفي نفس مركز الكتل مما يؤكد أن الألعاب البنائية ألعاب تربوية مناسبة لكل الأطفال من مختلف الأعمار كما أشارت الرابطة الوطنية لتربية الأطفال حيث ذكرت أنها ألعاب تنمو مع الطفل .

مركز الكتل (Block Center)

مركز الكتل

إن تصميم مركز لقطع التركيب أو البناء يعتبر نشاط مفضل داخل الحضانة لكل من الأطفال والمعلمات. فالأطفال يحبون الإحساس بلمس قطع التركيب الخشبية كما ستمتعون بالصوت الذي يصدر من تجميع قطع التركيب واللعب بها. فالمعلم هنا يحب ألا يخبرهم ماذا يفعلون وكيف يفعلون ... فمع اللعب بقطع التركيب والمكعبات ليس هناك شئ صائب وشئ خاطئ. كما أن المعلمات أنفسهن يستمتعن بأنشطة بناء قطع التركيب أو المكعبات لأن الأطفال يحبونها ويقومون باللعب بها بدون مساعدة أو تدخل من المعلمة. وبالتالي فإن بناء قطع التركيب واللعب بالمكعبات يساعد علي نمو الأطفال جسمانيا ومعرفيا ولغويا واجتماعيا وانفعاليا.

في الواقع إن اللعب بقطع التركيب ينمي لدى الأطفال مهارات جسمية مثل الالتقاط والمسك والترتيب والتكديس والمحافظة علي التوازن ، كما يتعلمون مهارات اجتماعية مثل المشاركة والتعاون ، علاوة علي تحسن لغتهم من خلال الاستمتاع والتحدث مع الزملاء أو الآخرين. أيضا ينمو لديهم الابتكار والابداع حيث يقومون بتصميم أشكال وتراكيب متنوعة من صنعهم

وتصميمهم. هذا النشاط يشعرهم بإحساس إيجابي تجاه أنفسهم كأشخاص ذوي قيمة وإنتاج. علي الجانب الأخر تنمو مهاراتهم المعرفية والفكرية من خلال التدرب علي التصنيف والعد وحل المشكلات ، حيث يتم ذلك في مركز المكعبات وتحت رعاية وإشراف معلمات مؤهلات ومتخصصات.

فالمعلمة المبتكرة هي التي تقوم بترتيب مركز قطع التركيب أو المكعبات بنفسها وتزوده بكل ما يحتاجه للتأكد من أنه يخدم جانب هام من المنهج للوفاء بحاجات كل طفل بشكل فعال. فالمعلمة الجيدة هي التي تلاحظ ما يقوم به الأطفال داخل هذا المركز وتعرف كيف ترتب وتضيف إلي المنهج ليصبح التعلم باقي الأثر وجذاب.

تصميم مركز المكعبات / قطع التركيب:

يحتاج تصميم المركز إلي ترتيب جذاب وفعال. فالأطفال يندمجون مع المكعبات عندما يرون بسهولة أن كل شئ متاح وأنه توجد مواد وأدوات كافية تجعل من النشاط وأكثر فاعلية وأيضا عندما توجد مساحة مناسبة وكافية لتوظيف تلك الخامات والأدوات بشكل جيد. هذا وتحتاج المعلمة إلي وجود عدد كاف من المكعبات موجودة بالأرفف لديها لكي تستخدمها مع الأطفال. فتوجد الكثير من مجموعات المكعبات بالروضة ذات أحجام صغيرة جدا بحيث تسمح بأداء أنشطة تصميم جيدة وجذابة لأكثر من طفل أو أثنين في المرة الواحدة. لذا فإنه من المهم للمعلمة أن ترتب وتنظم أعداد كبيرة من قطع التركيب تتناسب مع طبيعة المساحة وحاجات البرنامج والتي تحتاج إلي عشرين طفل.

فإذا أردنا من الطفل أن يبني ويصمم مباني وأشكال كبيرة فإننا نحتاج إلي عدد كبير من قطع التركيب لتعليم الأطفال مهارات عديدة.

ثانيا: يجب أن يتم وضع ترتيب المكعبات علي الأرفف بشكل يسمح بأن تكون في متناول يد الأطفال (أي ارتفاعها مناسب) ليسهل أخذها وإعادتها. فالأطفال يجب أن يكونوا قادرين علي رؤية تلك المكعبات وإدراك أنها متاحة لديهم. وان يستخدموها بسهولة ويقومون بإعادتها إلي الأرفف الخاصة بها عند الإنتهاء. فالهدف من هذا الترتيب ليس مجرد المحافظة علي قطع التركيب بل هو إعداد لتعلم فعال مصمم من أجل أطفال موجودين في بيئة ذات توجيه ذاتي.

فمثلا تعتبر أنشطة اللعب بقطع التركيب طريقة فعالة لتدريس المفاهيم المعرفية مثل الأشكال والحجوم. لذلك فالأطفال يحتاجون إلي رؤية ومشاهدة الأشكال والحجوم المتاحة مع قطع التركيب والمكعبات. علاوة علي أن المكعبات تعلم أيضا مهارات التصنيف والتماثل لذلك فإن الأطفال يحتاجون أن يكونوا قادرين علي إعادتها في أماكنها الصحيحة بوضع الأشكال مع مثيلتها في نفس الرف.

ولنفس الأسباب يجب وضع المكعبات وقطع التركيب في ارتفاع مناسب علي الأرفف. ويجب أيضا تدريب الأطفال علي أخذها وإعادتها في مكانها بعناية. عموما فإن مركز المكعبات وقطع التركيب يجب أن تتوافر فيه مساحة مناسبة من حيث الحجم ومزود بسجادة علي الأرضية وعدد من الأرفف المناسبة.

الأشياء الإضافية التي يحتاجها المركز:

ما هي الأشياء الإضافية التي نحتاجها بمركز المكعبات؟ إن ما نحتاجه من مواد وخامات وأدوات يعتمد أساسا علي ما تريد أن يؤديه الأطفال بالفعل في هذا المكان وماذا نريد أن نعلمهم. فإذا أردنا أن يقوم الأطفال ببناء مباني كبيرة وإبداعية ... فإننا نحتاج إلي عدد وفير من قطع التركيب يسهل اختيارها واستخدامها بسهولة ... من ناحية أخرى إذا أردنا يقوم الأطفال باستخدام خيالهم أثناء عملية البناء والتصميم ... فإننا نحتاج أن يوجد بالمركز كل أنواع الأشياء الإضافية الأخرى التي تشجع علي الإبداع والابتكارية.

فيما يلي قائمة ببعض اللعب التي يستمتع بها الأطفال في استخدامها مع قطع التركيب والتي ينبغي أن توجد وتخزن بالمركز:

(مجموعات من الأشكال تجسد الأشخاص) مثل أفراد الأسرة ، أطفال ، عمال بناء ، أطباء ومرضي ، عربات وأحصنة ، مهرجين ... الخ.

(مجموعات من الأشكال كجسد الحيوانات) مثل حيوانات المزرعة ، حيوانات الغابة ، حيوانات حديقة الحيوان ، الديناصورات.

(مجموعات من الأشكال تجسد المركبات والعربات) مثل السيارات والتريلات وسيارات الشحن والبناء وقوارب وطائرات وسيارات إسعاف.

هذه الأشكال تتنوع من حيث الأحجام والخامات ببعضها قد يكون مصنوع من الخشب أو من البلاستيك ، عموما فإن اختيارك سيقوم في المقام الأول علي ما تريد أن تقوم به بمركز قطع التركيب وعلي المهارات والمفاهيم التي تريد تعليمها وإكسابها للأطفال. فمن الضروري تزويد المركز بتلك القطع والمكعبات لجعل الأنشطة جذابة وممتعة بالفعل ... أما إذا كانت الميزانية الموضوعة لا تسمح بوجود أشكال كثيرة من الأشخاص والحيوانات فمن الممكن الاستعانة ببعض الصور الموجودة بالكتالوجات وقصها ولصقها علي ورق مقوي لتعطي نفس الشكل تقريبا.

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو الجسمي:

إن تفاعل الأطفال مع المكعبات وقطع التركيب يشجع ويحفز نموهم الحركي. فأيدي وأزرع الأطفال تقوي عندما يلتقطون قطع التركيب من علي الارتقاء ويعيدها مكانها بعد الإنتهاء من النشاط ، كما أن عضلات الأصابع

تقوي عندما يقوم الأطفال بأخذ القطع الصغيرة ويضعونها في مكانها الصحيح. في الواقع تلك الأنشطة تعتبر تلقائيا يقوم بها بأنفسهم داخل المركز. أيضا تمكين للمعلمات أن تستخدم من طرق أخرى لدمج الأطفال في أنشطة تشجع وتحفز نموهم الجسمي. وهنا يأتي دور المعلمة في اختيار وتصميم الأنشطة المناسبة حيث يمكنها أن تطلب من مجموعة من الأطفال أن يدخلوا مركز قطع التركيب ليستمعوا إلي قصة تقرأها عليهم أو تحكيها لهم ثم تشجعهم علي أداء تلك الأنشطة البدنية الموجودة بالقصة باستخدام المكعبات.

أيضا يمكن للمعلمة أن تقرأ قصة أو حكاية وتطلب من الأطفال تمثيل أحداثها حسب الصور التي تعرض عليهم والتي تمثل أحداث القصة. في النهاية

يمكن للمعلمة أن تحفز صندوق بطاقات ويطلب من الأطفال أحد بطاقة ويقومون بتشكيلها علي قطع التركيب أو المكعبات الموجودة حيث يصمموا الحدث الذي بالبطاقة في شكل تمثيلي باستخدام المكعبات.

نفس القصة يمكن قراءتها في يوم أخر علي مجموعة مختلفة من الأطفال الموجودين داخل مركز قطع التركيب وفي النهاية تقوم المعلمة بإحضار سلة بها أشياء كثيرة مثل مجموعة من العلب الفارغة من كل الأنواع (علب كبريت فارغة – علب ضمادات – علب فرش أسنان فارغة) وتطلب من الأطفال أن يستخدموا خيالهم ومهارة التناظر بين اليد والعين في دمج هذه الأشياء والاستفادة منها داخل المركز. فإذا أرادت المعلمة ألا تجعل الكلمات المكتوبة علي العلب الفارغة تؤثر علي اللعب فعليها أن تقوم بطلائها أو تغطيتها بورق مقوي.

وهناك ألعاب مثل التقاط المكعبات وقطع التركيب والتي تعتبر أيضا أنشطة هامة للغاية في تحفيز النمو الجسمي لدى الأطفال. فمن الممكن أن تطلب المعلمة من الأطفال مسك قطعة تركيب ضخمة أو كبيرة بأيديهم ثم
تطلب منهم تكديس وتجميع أكثر من قطعة تركيب أو مكعبات أخري فوق القطعة الكبيرة ثم يحملونها ويذهبون بها حيث توجد الأرفف. وتقوم المعلمة بعد ذلك بتحديد من من الأطفال حمل المكعبات دون أن تسقط منه؟ ومن الممكن أن يكون ذلك في شكل مسابقة بينهم مما يحفزهم ويثير دافعيتهم.

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو الاجتماعي:

في الواقع هناك مجموعة من المهارات الاجتماعية التي يحتاج الأطفال أن يتعلموها في مركز المكعبات أو قطع التركيب مثل: مهارة القيادة (أن تقود العمل في اللعب أو المركز) ، مهارة تبادل الأدوار ، مهارة اللعب التعاوني ، ومهارات المساعدة (تقديم المساعدة للآخرين). فالعديد من هذه المهارات تمكن أن يتعلمها الأطفال بأنفسهم. فمركز قطع التركيب أو المكعبات هو مكان رائع للتجريب التلقائي

لتنمية المهارات الاجتماعية. فمن الممكن أن يجتمع مجموعة من الأطفال معا في إطار تعاوني لبناء وتصميم أشكال ومواقف. ويحاول آخرون أن يتقمصوا دور القائد ويواجهوا زملاؤهم.

إن العمل معا في إطار من التعاون يمثل جانب اجتماعي هام للأطفال أثناء التعلم في مركز المكعبات وقطع التركيب. فمثلا يمكن للمعلمة أن تسرد قصة للأطفال تصف طبيعة عمل النجار والسباك والكهربائي والنقاش أثناء قيامهم ببناء منزل. تحتاج المعلمة أن تقرأ القصة علي مجموعة صغيرة من الأطفال داخل مركز قطع التركيب ممن لديهم بعض العزوف عن العمل الجماعي التعاوني. فتجهز المعلمة الموقف بحيث تسمح للأطفال بارتداء ملابس كل مهنة من المهن السابقة وتساعدهم علي أداء الموقف باستخدام قطع التركيب وتحفزهم علي التعاون معا لبناء المنزل. كما يمكنها أن تصف بنفسها قصة توضح طبيعة عمل النجار والسباك والكهربائي والنقاش أثناء

بناء المنزل ، وتطلب منهم بعد ذلك أداء تلك الأدوار والروع في بناء المنزل كما ورد بالقصة.

إذا لاحظت المعلمة اندماج الأداء في مركز قطع التركيب تحاول جاهدة تخصيص يوم للبنات للقيام بعملية البناء والتصميم باستخدام المكعبات. فتقرأ عليهم القصة السابقة وتطلب منهم العمل في شكل تعاوني لبناء منزل مراعية طبيعة عمل كل مهنة داخل المبني المصمم.

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو الانفعالي:

يستطيع أن ينمو الأطفال انفعاليا داخل مركز المكعبات وقطع التركيب. فكل نجاح يحققونه أثناء بناء وتصميم المباني والأشكال وفي اللعب مع الآخرين يضيف الكثير لمعنوياتهم وشعورهم بالرضا عن أنفسهم وعن صورتهم الذاتية الإيجابية. بالإضافة إلي أنهم يتعلمون التعامل بطريقة إيجابية مع المواقف الانفعالية إذا

توافرت لديهم تلك الخبرة مع مساعدة المعلمة لهم في التغلب علي موقف انفعالي يسبب لهم مشاكل. فعندما تلاحظ المعلمة أن الأشياء تخرج عن السيطرة أثناء اللعب بالمكعبات تقوم بالتدخل لتعليمهم كيف يعتنون بأنفسهم وبالآخرين وبالأدوات والخامات. يجب علي المعلمة أن تساعد الأطفال علي التكيف والقدرة علي مواجهة المشكلات والمواقف الانفعالية أثناء اللعب داخل مركز قطع التركيب. فيمكنها أن تسرد قصة لأسرة قامت ببناء منزل جميل ثم تعرض للانهيار أو النيران وتعرض علي الأطفال الموقف وتساعدهم في كيفية حل تلك المشكلة ونقيس مدى انفعالهم وتعايشهم مع الموقف حيث يتم ذلك أثناء أداء نشاط يمثل الموقف داخل المركز. هذا قد يساعدهم في التدريب علي مواجهة الأزمات والضبط الانفعالي في مواجهة المواقف.

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو المعرفي:

في الواقع أن اللعب بالمكعبات وقطع التركيب ويرتبط إلي حد كبير بالنمو المعرفي لدى الأطفال الصغار. لكي ينمو الأطفال فكريا ومعرفيا يحتاجون إلي خبرة ومعرفة بمفاهيم مثل الحجوم والأشكال والكليات والجزئيات. فهم بحاجة إلي معرفة وتجربة مفاهيم العد والتصنيف والمماثلة. فاللعب بالمكعبات يعطي الأطفال تلك الفرصة.

فيتعلم الأطفال أن قطعتان من قطع التركيب تمثلان وحدة واحدة. أما المكعبات الثنائية فهي تمثل وحدة مزدوجة والمكعبات الرباعية تمثل أربعة أضعاف الوحدة وهكذا يتدربوا أن الوحدة تعني واحدة فقط أما المزدوجة تعني اثنان والأربعة أضعاف تعني أربعة. وهذا مفهوم رياضي هام. وبالمثل يتم تعريف الأطفال بمفاهيم رياضية أخرى من خلال اللعب في مركز المكعبات.

من ناحية أخرى يمكن للمعلمة أن تساهم في التعلم المعرفي للأطفال بوضع مواقف وتحديات داخل مركز قطع التركيب حيث يقومون بمحاولة إيجاد حل من

عندهم. فمثلا عندما يتعلم الأطفال مفاهيم مثل الدائرة أو المربع في الرياضيات داخل المركز ، حيث تقوم المعلمة بعمل ورسم دوائر ومربعات علي أرضية المركز ويقوم الأطفال ببناء وتصميم هذه الرسومات التي علي الأرضية باستخدام المكعبات وقطع التركيب. كما يجب علي المعلمة مراعاة أن قطع التركيب تناسب الشكل أو الرسم الذي يمثل الدائرة أو المربع. أيضا يمكن قص قطع من الورق المقوي لتصبح كالمكعبات وتلصق علي الشكل المرسوم. فمن الضروري أن يتم تأدية تلك الأنشطة جنبا إلي جنب مع أنشطة أخرى تنمي مفاهيم الدائرة والمربع لمفاهيم رياضية وليست تقدم وحدها وبمفردها فقط في مركز المكعبات.

فالألعاب التي تعتمد علي التقاط ومسك المكعبات تساعد الأطفال علي تعلم مهارات التصنيف والمماثلة. علي المعلمة أن تستخدم تلك الألعاب حتى يفهم الأطفال تلك المهارات. وها هي قائمة بمجموعة من الألعاب بقطع التركيب والتي تشجع وتحفز لمهارات المعرفة: (ألعاب العد والتعرف علي الأشكال) ، (ألعاب المماثلة بوضع قطع التركيب مع مثيلاتها) ، (ألعاب التصنيف).

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو اللغوي:

لا شك أن النمو اللغوي يحدث للأطفال داخل مركز المكعبات وقطع التركيب سواء شجعنا ذلك أو لا. فالأطفال عندما يبنون ويصممون معا أشكال فإنهم يتحدثون مع بعضهم البعض . فإذا استمعنا إلي ما يقولونه فسوف نتعلم شيئا عن أدوارهم الاجتماعية كقائد أو تابع للقائد. أيضا سوف نعرف كيف يمارسون اللغة ... هل ينطقون بجمل طويلة؟ هل يسألون أسئلة بأدوات استفهام صحيحة؟ هل يستخدمون مفردات وكلمات جديدة؟.

فالمعلمة يمكنها أن تقرأ قصة للأطفال عن المباني ثم تسألهم أن يسردوا قصص أخرى تمثل خبراتهم في مشاهدة أو بناء مباني أو المساعدة في تشييدها. فمن

الممكن أن تسأل المعلمة الطفل بأن يحكي تجربة وتقدم بكتابتها ، أو أن يسردها ويحكيها علي شريط كاسيت ويستمتع إليها فيما بعد.

علي المعلمة أن تستدعي خبرات الأطفال في القيام برحلات ميدانية تشتمل علي أبنية ومباني وتشجعهم أن يصمموا تلك الأبنية داخل مركز المكعبات. فيمكنها أن تضع لهم صورة لمكتب بريد أو مزرعة وتتحدث معهم عن محتوياتها ثم يقومون هم بوصف ما بداخل تلك المباني أثناء بناءها أو محاولة تصميمها باستخدام المكعبات وقطع التركيب.

في الواقع يستمتع الأطفال بالرحلات الميدانية التي يقومون بها. مركز المكعبات وقطع التركيب يزيد من تعلمهم بإعطائهم صور عن المواقع التي زاروها ليطلب منهم أن يصمموا أشكال توضح أماكن الرحلات باستخدام قطع التركيب حيث يمكن للمعلمة أن تتفاعل مع الأطفال وتتحدث معهم أثناء قيامهم ببناء وتصميم المباني علي أن تتابعهم وتساعدهم فيما يقومون به. وها هي بعض الأفكار لرحلات ميدانية وأشياء إضافية يحتاجها مركز المكعبات وقطع التركيب:

١- المطار ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل طائرات لعبة ، أشخاص.

٢- شاطئ ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل أشخاص ، شمسيات ورقية ، قوارب.

٣- سيرك ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل حيوانات ، أشخاص ، خيول.

٤- مواقع بناء ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل عربات بناء ، عمال.

٥- مزرعة ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل أشخاص ، حيوانات المزرعة.

٦- مطافي ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل أشخاص ، عربات إطفاء.

٧- مستشفي ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل أشخاص ، عربات إسعاف.

٨- بحيرة ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل قوارب ، أشخاص.

٩- متحف ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل ديناصورات ، أشخاص.

١٠- محل تجاري أو سوق ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل أشخاص ، زجاجات ، أنواع أطعمة ، علب.

١١- حديقة حيوان ← يحتاج إلي أشياء إضافية مثل حيوانات ، أشخاص.

أنشطة تشجع وتحفز علي النمو الإبداعي:

يعتبر الإبداع والابتكار من السمات الهامة فهو يتمثل في أخذ الأطفال للمعلومات واستخدامها بطرق جديدة وأصيلة. فأطفال ما قبل المدرسة يمثلون مرحلة هامة لابتكار أشكال جديدة وأفكار أصيلة وكلمات جديدة. فهم يتمتعون بحرية في التجريب ويكتشفون أشياء بطريقتهم الخاصة.

ويعتبر مركز قطع التركيب مكان رائع لنمو الإبداع والابتكارية لدى الأطفال وذلك لأن الخامات والأدوات تتاح للأطفال لكي يستخدموها كيفما شاءوا. فمن الممكن للمعلمة أن تطلب من الأطفال التمثيل وتشجيعهم علي ذلك. فإذا قاموا بالأداء والتمثيل فإنهم يصبحون شئ أخر. فبإمكانهم استخدام المكعبات وقطع التركيب بطرق ابتكارية. فمن الممكن أن تقرأ المعلمة قصة ثم تطلب فهم أداء الأدوار والتمثيل لاكتشاف النواحي الإبداعية في أدائهم حيث يقومون بتصميم ذلك باستخدام قطع التركيب. فالمعلمة يجب أن تطلق لهم العنان للابتكار والإبداع.

دور المعلمة في مركز قطع التركيب / المكعبات:

١- ملاحظة مستويات النمو:

كما يوجد في مراكز التعلم الأخرى ، فإن دور المعلمة ينحصر في بناء وتصميم المركز للسماح للأطفال بالاندماج مع قطع التركيب ، علي أن تقوم بملاحظة كل طفل داخل المركز وأثناء فترات اللعب الحر. فالمعلمة

تحتاج أولا إلي معرفة مستويات نمو الأطفال عندما يتفاعلون مع قطع التركيب. هناك ثلاثة مستويات هامة تتمثل في التلاعب (اللعب) ، التمكن ، اللعب الهادف ذو المعني.

ففي مستوي التلاعب (اللعب) يقوم الأطفال بأخذ قطع التركيب من علي الأرفف ثم يحملونها ثم يدفعونها ويكدسونها ويضعونها في صناديق. فعلي المعلمة أن تسمح لهم بذلك حتى يتعودوا علي المكعبات أو قطع التركيب.

أما الأطفال في مستوي التمكن فهم يتحكمون في مهارة البناء والتصميم داخل المركز ... فإذا تعلموا أن يكدسوا المكعبات في وضع رأسي ... فبإمكانهم بناء وتشييد برج عالي من المكعبات ... أما إذا تعلموا تكديسها في وضع أفقي ... فبإمكانهم بناء صفوف وطرق باستخدام المكعبات بطريقة فيها تمكن كبير.

أما الأطفال في المستوي الثالث وهو اللعب الهادف ذو المعني يقومون بتطبيق المهارات التي تعلموها من خلال بناء المباني. فيقومون بتسمية المباني وإعطاء عناوين لها ، كما يقومون بعمل قصة حولها.

٢- ملاحظة المستويات الاجتماعية:

يظهر الأطفال داخل مركز قطع التركيب مستويات تفاعل اجتماعي أثناء لعبهم بالمكعبات فالبعض يحفز المكعبات وآخرين يكدسونها ويصنفون ما يحتاجون إليه ويقوم آخرون بالعمل التعاوني الجماعي وتوزيع الأدوار والتفاعل مع بعضهم ، فعلي المعلمة أن تسجل تلك الملاحظات أثناء تفاعلهم اجتماعيا وعليها أن تلاحظ أدائهم داخل المركز.

٣- التسجيل في استمارة التفاعل:

علي المعلمة أن تقوم باستخدام استمارة تفاعل خاصة بالأطفال وتسجل بها كل ملاحظاتها عنهم. فإذا افترضنا وجود مجموعة أطفال داخل مركز المكعبات وقطع التركيب ، فعلي المعلمة أن تسجل كل ما يتعلق بأدائهم ومدى التفاعل في

عملية البناء وما هو الدور الذي قام به الطفل وهل اجتماعي أم لا وهل المباني والأشكال كانت نتيجة عمل تعاوني جماعي وهل هناك ابتكارية في التصميم.

٤- تفسير التفاعل:

فمن الممكن أن تقوم المعلمة بوضع تفسيراتها واقتراحاتها خلف استمارة التفاعل حتى يطلع عليها الهيئة الإدارية بالحضانة أو حتى الآباء. فيمكنها علي سبيل المثال أن تسجل الملاحظات التالية:

بالنسبة للإنجازات: - قام الطفل (إدوارد) ببناء مبني جميل ومبتكر

- الطفل وصل إلي مرحلة التمكن بعد عدة محاولات.

بالنسبة للاحتياجات: - يحتاج الطفل (إدوارد) إلي الاندماج مع الآخرين في البناء.

- يحتاج الطفل إلي القيام بدور قيادي في عملية البناء.

بالنسبة للخطط: - ضرورة البحث عن طفل أخر يساعد (إدوارد) في البناء علي أن يكون بينهما انسجام.

٥- التفاعل مع الطفل الخجول:

تواجه المعلمة بعض المشاكل تتلخص في عزوف بعض الأطفال عن المشاركة والتفاعل داخل مركز قطع التركيب أو المكعبات تطرأ لانطوائهم أو خجلهم الشديد. فالطفل الخجول يحتاج إلي مدخل وأسلوب أكثر توجيها من جانب المعلمة حيث يمكنها مخاطبة مثلا قائلة: "من فضلك يا إدوارد هلي يمكنك أن تجد قطعة تركيب أخرى تشبه التي في يدي وتكون موجودة علي الرف؟" فعندما يحضرها لها تقول له بشئ من التعزيز "أحسنت" ثم تردف قائلة: "هل يمكنك أن تضع تلك القطعة علي هذا المبني؟" فعندما يضعها تقول "برافو ... شكرا لك" ثم تقول أيضا: "نحتاج لمزيد من القطع التي تسبه التي أحضرتها ... هل تستطيع؟" وهكذا حتى تستطيع المعلمة أن تجعله يندمج في النشاط وتقوم بسحب نفسها من الموقف لتتركه يتفاعل مع قطع التركيب بنفسه.

٦- التفاعل مع من يقومون بالبناء والتصميم من الأطفال:

في الواقع سوف تتعلم من ملاحظاتك عندما تتفاعل مع من يقومون بالبناء والتصميم داخل المركز. علي المعلمة أن تحاول التفاعل مع كل طفل يوميا أثناء قيامه ببناء وتصميم أشكال أو مباني باستخدام المكعبات وقطع التركيب. علي الجانب الأخر إذا وجدت المعلمة شئ يستحق الاستحسان عليها أن تعلق عليه في الوقت المناسب. فهذا الاستحسان يشجع الطفل ويدعم سلوكه.

فمثلا تقول المعلمة: "إدوارد ... لقد استخدمت معظم المكعبات الموجودة علي الرف في بناء المبني مراعيا التوازن بشكل فائق ... كيف استطعت أن تفعل هذا الإنجاز؟"

أخيرا يمكننا مخاطبة المعلمة عندما تقوم بملاحظة الأطفال والاستجابة لهم داخل مركز قطع التركيب عليها أن تتعلم المزيد عن:

١- الأطفال وإبداعاتهم الرائعة وخلق مساحة من الحرية في استخدام الأدوات والخامات.

٢- المكعبات وقطع التركيب وفرص التعلم القيمة التي تضيفها لبرنامجك.

٣- نفسك وكيف تستطيع أن تستخدم المكعبات وتحسن توظيفها لتجعل برنامجك فعال ومميز.

الفصل التاسع

ألعاب البازل

تمهيد:

يرجع أصل الألغاز التركيبية المصورة إلى الفسيفساء (الموزايّك) التى كانت تستخدم للزخرفة الفنية فى الحضارات القديمة إلى منتصف القرن الثامن عشر الميلادى ، واخترع الانجليزى جون إسبيليسبرى John Spilsburg سنة ١٧٦٠م أول لغز تركيبى مصور من الخشب الرقيق ، واستخدمت الألغاز وقتها كخرائط أكثر من الاستخدام التربوى.

وترجع فكرة الألغاز التركيبية المصورة كلعبة إلى الكندىّ فيكتور أوربل حيث كان يقطع ورق المجلات القديمة إلى أجزاء غير منتظمة ثم يعود ويحاول التوفيق بينها كنوع من التسلية ، ثم صنع منها الكثير ، وباعها للناس وربح منها الكثير.

وتقرر نانسى س مالونادو أنه بدأ استخدام الألغاز فى الأغراض التربوية فى فرنسا عقب الثورة الفرنسية ، استخدمها العالم التربوى جيسبارد إتارد Gaspard Itard حيث أعطى الأطفال ضعيفى السمع تدريباً حسياً بصرياً كاملاً استخدم فيه الأنشطة اليدوية ومن بينها الألغاز التركيبية المصورة ، ويعتبر جيسبارد Gaspard Itard الألغاز التركيبية المصورة أساساً لتكامل التفكير عند الطفل ، وفى عام ١٨٦٦ تأثر العالم التربوى الفرنسى إدوارد اسكوين Edward Sequin بأعمال إتارد فى الاهتمام بالمناشط اليدوية ومن بينها الألغاز التركيبية المصورة ، سواء مسطحة أو

مكعبات ولازالت مكعبات ألغاز اسكوين تستخدم فى قاعات رياض الأطفال إلى الآن ، وقد تأثرت العالمة التربوية الإيطالية ماريا منتسورى Maria Montessori (1967-26) بمذهبى إتارد واسكوين فاستخدمت الألغاز وتندرج تحتها الأشكال الهندسية والأجزاء المقسمة من المعدن أو الخشب وألغاز الخرائط. أما التربويون الأمريكيون فى مجال الطفولة المبكرة فى القرن العشرين فاستبدلوا ألعاب وهدايا

فروبل Froebel بأنشطة يدوية أكثر تطوراً من بينها الألغاز التركيبية المصورة ، وذلك من سنة ١٩٢٠ إلى ١٩٥٠ وتطورت الألغاز فى الخمسينات إلى أن وجـدت ألغازاً كبيرة الحجم وكثيرة القطع ، يشترك فيها مجموعة من الأطفال ، واستخدمت كنشاط تمهيدى فى بداية اليوم فى رياض الأطفال ، وكوسيلة للتفاعل الاجتمـاعي وتعلم حل المشكلات ، إلا أن الألغاز التركيبية المصورة لازالت لعبة فردية.

٢- ماهية الألغاز التركيبية المصورة:

الألغاز التركيبية المصورة Jigsaw Puzzles نوع من الألغـاز Puzzles وبعض الدراسات تطلق على الألغاز التركيبية المـصورة مـصطلح Puzzles أو مصطلح Picture Puzzles ، أو Jigsaw. وفيما يلى بعض التعريفـات للألغـاز والألغاز التركيبية المصورة:

فيعرف ويست ميشيل ، إنديكوت جـيمس West Michael P.; and Endicott James G., 1980 اللغز Puzzles "بأنه لعبة تمنح مهمة صعبة نوعـاً ، لقـضاء الوقت".

ويصف ذلك التعريف اللغز بأنه لعبة صعبة والهدف منها قضاء الوقت.

إلا أن مصطلح Puzzles يقصد به فى قاموس Longman "لعبة أو أداة مجزأة ، أجزاؤها يجب أن تدمج أو تركب معاً بصورة صحيحة ، بقصد التسلية أو تدريب العقل ، ومنها ألغاز الكلمات المتقاطعة ، وكتـاب الألغـاز المرئية ، والألغاز التركيبية المصورة". (Longman Dictionary)

أوضح التعريف السابق تفاصيل أكثر عن طبيعة اللعبة حيث أنها مجزأة إلى أجزاء تركب معاً بصورة صحيحة ، وأضاف هدفاً آخر غير التسلية وقضاء الوقت ، وهو تدريب العقل ، كما أوضح أنواعاً من الألغاز والألغاز التركيبية المـصورة نـوع منها.

كما أوضحت سلاتر هيلين Slater Helen فـــى قـــاموس Child Craft Dictionary أن كلمة لغز Puzzle "تعنى شيئاً يحيرك أو يمنحك مشكلة وعليـــك حلها ، واللغز يحتاج إلى تفكير طويل وصعب حول اللغز".

يضيف تعريف سلاتر أن اللغز مهمة حل مشكلة ويحتاج إلى تفكيـــر. التعريفـــات السابقة عّرفت اللغز بصورة عامة ، أما عن تعريف اللغز التركيبى المصور The Jigsaw Puzzles ، فيما يلى بعض التعريفات:

يعرف ويست ، إنديكوت اللغز التركيبى المصور "بأنه صور تلصق على الخشب وتقطع إلى أجزاء أو قطعاً صغيرة وصغيرة لتدمج أو تركب معاً كلعبة".

ذلك التعريف يصف اللغز التركيبى المصور كلعبة بدقة وبساطة ، إلا أنه حدد نوع الخامة التى تصنع منها اللعبة ، وهى الخشب ، مع أن اللغز التركيبـــى المـــصور يمكن أن يصنع من البلاستيك أو الورق الكارتون ، كما لم يحدد ذلك التعريـــف أن التركيب يعنى إعادة تركيب الصورة لتماثل الصورة الأصلية ، فقد يركب الطفـــل الأجزاء مع بعضها لينتج شكلاً مختلفاً عن الصورة الأصلية بغرض اللعب.

ويُعرَّف اللغز التركيبى المصور فى قاموس Longman "على أنه صورة مقطعـــة إلى أجزاء صغيرة وكثيرة ، ليتم إدماجها أو تركيبها مع بعضها لتكـــوين الـــشكل الموجود فى الصورة الأصلية للغز.

يوضح التعريف السابق الهدف النهائى ، وهو تكوين الشكل الموجود فى الـــصورة الأصلية.

كما أن الألغاز التركيبية المصورة "مجموعة من الرســـومات علـــى البلاســـتيك أو الخشب أو الكارتون المقوى فى شكل قطع ، ويضع الطفل الصورة أمامـــه ، وقـــد تكون هذه الصورة ، الحيوانات أو طيور أو فواكه أو أشخاص أو جـــسم إنـــسان ، يقوم الطفل بتركيب أجزائه وما إلى ذلك".

أوردت هدى قناوى أمثلة مختلفة لمادة صنع اللغز التركيبى المصور ، ووصفت المهمة التى يقوم بها الطفل ، حيث يضع الطفل الصورة أمامه ويقوم بتركيب القطع ، كما أبرزت الهدف النهائى للتركيب ، وهو تكوين الصورة التى أمامه ، كما أعطت أمثلة من الموضوعات التى يمكن أن يحتويها اللغز التركيبى المصور.

أوضحت مالدونادو نانسى س. Maldonado Nancy S. 1996 أن اللغز التركيبى المصور "عبارة عن صورة مقطعة إلى أجزاء متناثرة عندما يركبها الطفل ، باستخدام الملاحظة واستكشاف التشابه والاختلاف ، والمحاولة والخطأ ، تكتمل الصورة مع بعضها ، فيشعر الطفل بالرضا حين يرى الأجزاء المقطعة مثبته ومرتبة ، وهى تدريب يزيد من نمو الطفل الإدراكى والمعرفى والحركى والقدرة على حل المشكلات".

ركزت مالدونادو على بعض الاستراتيجيات التى يستخدمها الطفل فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة ، إلى جانب أهمية الألغاز للطفل من الناحية الوجدانية فى منح الطفل الشعور بالرضا الذاتى ، وأهمية الألغاز للطفل ومن الناحية المعرفية والحركية وحل المشكلات.

كما يعرف محمد متولى قنديل الألغاز التركيبية المصورة بأنها "سطوح مقطعة باستخدام أنواع من الخطوط البسيطة أو المركبة تمثل معروضاً بصرياً ، يطلب من الطفل إعادة صياغة أجزائه ، بحيث يظهر بشكل ذى معنى عند الطفل". يُركز التعريف السابق على نوع خط القطع الذى تقطع به الألغاز التركيبية المصورة.

الألغاز التركيبية المصورة : Jigsaw Puzzles

يعرف اللغز التركيبى المصور فى قاموس Longman "أنه صورة مقطعة إلى أجزاء صغيرة وكثيرة، ليتم إدماجها أو تركيبها مع بعضها لتكوين الشكل الموجود فى الصورة الأصلية للغز. بالإضافة إلى أن الأجزاء يمكن أن تفصل عن بعضها البعض بخطوط مستقيمة أو منحنية أو حرف U .

نوع خط القطع:

"يقصد به نوع الخط الذى يُستخدم فى تقسيم وتقطيع الصورة فى بناء اللغز"، وفى البحث الحالى ثلاثة أنواع من خطوط القطع :

١ – الخط المستقيم:

"هو أقصر بعد بين نقطتين، ويحتوى على عدد لانهائى من النقط".

٢ – الخط المنحنى: Bended Line

"ويحدث من تحرك نقطة فى اتجاه متغير دائماً ، وبشكل دائرى غير كامل، ويمثله الأنواع الآتية:

أ– الحلزونى. ب– المتعرج. جـ– المتموج.

٣ – خط حرف U:

"وهو خط مركب من الخط المستقيم والخط المنحنى، وشائع الاستخدام فى تقسيم وتقطيع الألغاز التركيبية المصورة".

عدد الأجزاء:

"يقصد به عدد أجزاء اللغز التى عند ترتيبها بشكل معين تكتمل صورة اللغز بحيث تطابق النموذج الأصلى للغز".

الاستراتيجية:

"يقصد بها مجموعة من الإجراءات والممارسات التى تتبعها المعلمة داخل الفصل للوصول إلى مخرجات فى ضوء الأهداف التى وضعتها، وتتضمن مجموعة من الأساليب والأنشطة والوسائل وأساليب التقويم التى تساعد على تحقيق الأهداف".

سمات الطفل القادر على التفكير التركيبى (الطفل التركيبى):

ويقصد بها " مجموعة من الخصائص والسلوكيات والاستجابات التى تميــز الطفل، وهى أنه :

- يفضل ألعاب الفك والتركيب.
- يميل إلى التأمل والتركيز.
- يتميز بالتحدى والاستقلالية.
- يميل إلى التجديد والإبداع".

نمو الإدراك البصرى:

ويقصد به نمو إدراك الطفل البصرى فى المجالات الخمس التالية :

- التآزر البصرى اليدوى.
- إدراك الشكل والأرضية.
- إدراك ثبات الشكل.
- إدراك الموضع فى الفراغ.
- إدراك العلاقات المكانية

ثالثاً: الألغاز التركيبية المصورة وطفل ما قبل المدرسة:

١ – مراحل إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة:

بملاحظة طفل ما قبل المدرسة أثناء إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبيــة المصورة فى الدراسات التي تناولت تعامل طفل ما قبــل المدرســة مــع الألغــاز التركيبية المصورة ، أوضحت تلك الدراسات أنه توجد مراحل يمر بها الطفل أثناء إعادة التركيب.

فتشير تكرنجوفا سفيت لانا Tchernigova Svetlana 1995 إلى وجــود مراحل يمر بها طفل ما قبل المدرسة أثناء إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبيــة المصورة كالتالي:

١- مرحلة الكمون.

٢- مرحلة استخدام المحاولة والخطأ.

٣- مرحلة تفحص المعلومات المقدمة في اللغز وربطها بالمعلومات السابقة.

٤- تطوير خطط الحل.

وترى "سفيت لانا تكرنجوفا" أن تلك المراحل تختلف من طفل لآخــر فقــد تستغرق المرحلة الواحدة فترة زمنية طويلة وقد تكون قصيرة ، وترتيب المراحــل ليس ثابتاً فعلى سبيل المثال قد تسبق مرحلة المحاولة والخطأ مرحلة الكمون أو قد تتخلل فترات من الكمون أداء الطفل سواء بالمحاولة والخطأ أو باســتخدام خطــط أخرى لإعادة التركيب.

كما أن مرحلة ربط المعلومات بالمعلومات السابقة ومرحلة تطوير خطط الحل قــد لايصل إليها الطفل إلا بمزيد من الممارسة والتدريب من قبل الكبار.

كما أوضحت مالدونادو نانسى س. Maldonado Nancy S. أن مراحل إعادة طفل ما قبل المدرسة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة كالتالى:

١- يبدأ الطفل بالملاحظة.

٢- يستكشف المتشابهات والمختلفات وأجزاء الصور المألوفــة مــن خــلال المعالجة باليد.

٣- يستخدم المحاولة والخطأ ، فيحاول ثم يقــوم بتقيــيم للأجــزاء ، ويكــرر المحاولة مرة بعد مرة فى عملية بحثه لإكمال الصورة.

وترى نانسى س. مالدونادو أنه لابد أن يتم تعديل تلك المراحل مــن قبــل المعلمة ليصل الطفل إلى الأسلوب الصحيح فى حل المشكلات ، ويتم التعديل كمــا يلى:

١- المناقشة حول اللغز.

٢- مساعدة الطفل على إيجاد خطط لإكمال اللغز.

٣- مساعدة الطفل على تقييم النتائج.

كما أن الأطفال يمرون بأربع مراحل متتابعة وخاصة فى حالة وجود الصورة الأصلية للغز أثناء إعادة التركيب:

١- المرحلة الأولى مرحلة الاكتشاف حيث يتوقف الطفل أمام أجزاء الألغاز قليلاً ليفحصها ، ويقلبها ، ولايفعل شيئاً غير ذلك إلا عند حثه على مواصلة تركيب اللغز.

٢- المرحلة الثانية وتعرف بالمرحلة الاستكشافية ، فبعد الحث على التركيب ، يبدأ الطفل فى استكشاف طبيعية الشئ المعروض.

٣- المرحلة الثالثة وتعرف بمرحلة الاستخدام ، وفيها يدخل الطفل فى المهمة كأن يقوم بمشابهة قطعتين مثلاً هل بالإمكان أن يكونا شيئاً واحداً. وتلك الأنشطة تعتبر محاولات لمعرفة كيفية صياغة الشكل.

٤- المرحلة الرابعة وتعرف بالممارسة الآلية بمعنى أن يكتسب الطفل خبرة يمكن إنجازها بأقل وقت وجهد مع نموذج مشابه.

أن المرحلة الأولى فى التصنيفات الثلاثة السابقة لمراحل إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة متشابهة إلى حد كبير ، حيث أن الكمون يعنى أن الطفل يقوم بعملية ملاحظة ، وعندما يفحص الطفل أجزاء اللغز ويقبلها فهو يقوم بعملية ملاحظة لاكتشاف بعض الأمارات التى قد تساعده أثناء التركيب.

أما المرحلة الثانية فى تصنيف سفيتلانا تكرنجوفا فتعادل المرحلة الثالثة فى تصنيف نانسى س. مالدونادو وتصنيف محمد متولى قنديل من حيث استخدام الطفل للمحاولة والخطأ ، وذلك يعنى أن تلك المراحل ليست مراحل ثابتة فى ترتيبها بالنسبة لكل طفل ، فى حين أن استكشاف التشابه والاختلاف يعنى بدأ الطفل فى

اكتشاف العلاقات الخاصة بالشكل واللون ، وذلك لايأتى بدون استخدام الطفل للمحاولة والخطأ ، أما فى المرحلة الرابعة فى تصنيف محمد متولى قنديل ، فتعتبر مرحلة متقدمة لايصل إليها الطفل إلا بممارسة الطفل لإعادة تركيب أجزاء الألغاز مرات كثيرة إلى جانب تعرضه إلى بعض التوجيه والتدريب من قبل الكبار.

٢- طرق الأطفال فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة:

عندما يقوم طفل ما قبل المدرسة بإعادة تركيب أجزاء لغز تركيبى مصور ، فإما أن يقوم بإعادة التركيب بطريقة عشوائية ، أو باستخدام المحاولة والخطأ ، أو يقوم الطفل بتطوير طرقه فى إعادة التركيب على أساس إدراك بصرى لبعض عناصر تصميم الصورة الأصلية للغز ، والعلاقات بين أجزائها ، فتوضح سميراس أنستاسيا ب. أن أطفال ما قبل المدرسة يعتمدون فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة على خبرتهم الذاتية القائمة على عملية المحاولة والخطأ.

فى حين أنه توجد ملامح تظهر فى أفعال الطفل وتدل على طرقه وأساليبه فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة وهى سلسلة من التحولات:

١- ملامح الأفعال العامة وتشير إلى أفعال غير محددة الهدف فى بدايتها وتستغرق وقتاً فى تحديد ملامح الشئ.

٢- ملامح التتالى فى إدراك الشكل ، وتعنى مجموعة الأفعال التى يتخذها الطفل مبتدءاً بجزء يعبر عن ملمح للشئ ، ويقوم بمتابعة مساره فى اتجاه أحادى.

٣- ملامح التزامن فى إدراك الشكل ، وتعنى مجموعة الأفعال التى يتخذها الطفل وتتخذ أكثر من توجه فى نفس الوقت واللحظة.

٤- ملامح الأفعال الخاصة وتشير إلى ملمح مادى ذو هدف واضح فى عقل الطفل ، قد يكون ملمح الظل والنور ، أو مؤكدات الشكل ، أو نوع خط القطع ، أو الخلفية ، إلا أن طرق أطفال ما قبل المدرسة فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة تتضمن ما يأتى:

- استخدام طريقة المحاولة والخطأ.

- البحث عن الجزء وفقاً للون أو الشكل المرسوم ، بمعنى جمع الأجزاء بحثاً عن أجزاء تتفق فى لون معين أو تكمل شكلاً معيناً ، أى المماثلة من خلال اللون والشكل.
- البحث عن الأجزاء ذات الحافة المستقيمة والبحث عن جزء ذا حواف متميزة الشكل لوضعها فى المكان المناسب ، مثل جزء حوافه مستقيمة من ناحيتين فى لغز مقطع بخطوط منحنية ، يمكن

٣- الإدراك البصرى وأداء الطفل فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز:

يؤثر إدراك الطفل البصرى على أدائه فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصور ويتأثر به. أوضحت ماريانا فروستنج خمس مجالات أساسية من الإدراك البصرى هامة لتعلم الطفل وقدرته على إعادة تركيب أجزاء الألغاز. وإذا حدث بها اضطرابات تؤدى إلى صعوبات فى

تعلم إعادة تركيب الألغاز. وقد اعطت "ماريانا فروستنج" أمثلة بصعوبات القراءة والكتابة:

١- تآزر العين – اليد eye - hand coordination

يتضح على سبيل المثال فى قدرة الطفل على رسم خطوط مستقيمة ومنحنية ومنكسرة بين نطاقات تتزايد فى ضيقها أو رسم خط مستقيم يوصل إلى هدف بدون خطوط مُوجِّهة أو مرشدة.

فالأطفال الذين يعانون من صعوبات فى الكتابة معاقين فى القدرة على تآزر العين – اليد.

٢- إدراك الشكل والأرضية Figure – ground Perception

ويظهر فى قدرة الطفل على التمييز بين أشكال متقاطعة وتحديد أشكال متضمنة فى أرضية معقدة.

والأطفال الذين لم يكن بمقدورهم التعرف على الكلمات غالباً ما كانوا يعانون من اضطراب فى الشكل والأرضية.

أن إدراك التلميحات البصرية فى الصورة الأصلية للغز التركيبى المصور يسهل وضع أجزاء اللغز فى أماكنها الصحيحة ومنها: الشكل واللون ونوع خط القطع والحيز.

معنى ذلك أن يستطيع الطفل تمييز الأشكال ويستلزم ذلك القدرة على إدراك الشكل والأرضية.

٣- إدراك ثبات الشكل Form Constancy

يتضح فى قدرة الطفل على تمييز الشكل عن غيره من الأشكال مهما كانت مقدمة بأحجام أو ظلال أو تراكيب مختلفة.

لم تكن مجموعة أخرى من الأطفال قادرة على التعرف على حرف أو كلمة حين تكون مكتوبة بأحجام أو ألوان مختلفة ، مما يدل على افتقارهم القدرة على إدراك ثبات الشكل.

إذا لم يدرك الطفل ثبات الشكل فلن يستطيع التعرف على جزئيات الشكل فى أجزاء اللغز ما يطابقها فى الصورة الأصلية.

٤- إدراك الموضع فى الفراغ Position space

ويظهر فى قدرة الطفل على التمييز بين الأشكال ذات الوضع المتطابق وتلك التى تتخذ وضعاً معكوساً أو مُداراً Rotated ، وكثير من الأطفال يكتبون حروفاً وكلمات معكوسة Mirror writing تشير ظاهرة الكتابة المعكوسة – أو هذه التدويرات Rotations إلى صعوبات فى إدراك الموضع فى الفراغ. وتظهر تلك الظاهرة فى تركيب الطفل لأجزاء الألغاز التركيبية المصورة ، أن الطفل قد يضع جزءاً من اللغز التركيبى المصور فى مكانه الصحيح ولكن وضعه معكوساً فلا يكمل الشكل بصورة صحيحة.

ولذلك تعد القدرة على إدراك الموضع فى الفراغ من المتطلبات الأساسية أيضاً لإعادة تركيب أجزاء الألغاز.

٥- تحليل العلاقات المكانية Spatial relations

وتتمثل فى إدراك الطفل لعلاقات مثل أمام/خلف ، فوق/تحت ، يمين/يسار ، داخل/خارج ، تتعلق بالربط بين الشئ ومكانه.

"حيث يوحى إبدال ترتيب الحروف فى كلمة ما إلى صعوبات فى تحليل العلاقات المكانية".

تلك القدرة تظهر بوضوح أيضاً فى أداء كثير من الأطفال فى إعادة تركيب أجزاء الألغاز حيث يبدلون جزءاً مكان جزء آخر ليس فى مكانه الصحيح ، بمعنى أن جزءاً على سبيل المثال مكانه الصحيح على يمين الشكل فى الصورة فيضعه على اليسار أو يضعه تحت الشكل .

أن إدراك وفهم العلاقات المكانية المرتبطة بالفراغ مثل (فوق/تحت ، أمام/خلف ، بين) تعطى الطفل القدرة على إعادة بناء الشكل المرسوم وفقاً للمعلومات المكانية المكتسبة من الألغاز.

كما أن كثيراً من الأطفال الذين يعانون من اضطرا بات فى المجالات الخمس السابق ذكرها يعانون من صعوبة فى الانتباه المتواصل Sustained attention أو يظهرون انحرافات سلوكية.

والانتباه أيضاً من المتطلبات الأساسية لإعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة.

ضرورة الانتباه والتركيز العالى فى أجزاء اللغز المقدم للطفل ، حتى يستطيع الطفل أن يركب أجزاء اللغز بصورة صحيحة.

على الجانب الآخر فالألغاز التركيبية تعمل على تقوية وتنمية للمجالات الخمس السابق ذكرها. ولايخلو برنامج للتدريب البصرى من ألعاب الفك والتركيب ومن بينها الألغاز التركيبية المصور ، وثبتت فاعلية

الألغاز التركيبية المصورة فى علاج انخفاض الدافعية وتقوية الانتباه لدى الأطفال ذوى النشاط المفرط.

وتتضح فاعلية الألغاز التركيبية المصورة فى تطوير قدرة الأطفال الذين يعانون من مشكلات فى الانتباه والسلوك على التنظيم الذاتى ، مع تحسن فى الأداء. كما استخدمت بعض الدراسات الألغاز التركيبية المصورة لقياس مدى نماء القدرات الإدراكية عند الطفل .

٤- شروط ومتطلبات إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة:

توجد بعض الشروط والمتطلبات الواجب توافرها لإعادة طفل ما قبل المدرسة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة ، منها ما يتعلق بالطفل ومنها ما يتعلق بالألغاز التركيبية المصورة ذاتها.

أولاً: متطلبات إعادة تركيب أجزاء الألغاز المتعلقة بالطفل:

إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة يتطلب من الطفل:

١- النظر إلى الصورة الأصلية الكاملة للغز وقراءتها وتحليلها قبل البدء في التركيب ، والرجوع إليها عند الحيرة في وضع أحد .

أجزاء اللغز.

أن تحليل الصورة عبارة عن توجيه ومساعدة المعلمة للطفل فى وصف الصورة الأصلية وصفاً تحليلياً يشمل الشخصيات والسمات البدنية والملابس والمتعلقات ، ووصف الشكل والفراغ واللون والخط والحجم ، إلا أن قراءة الصورة لها مستويات يوجزها فى الآتى:

العد: بمعنى التعرف على الشئ بالإشارة إلى الصورة لابمعنى الكثرة أو القلة.

الوصف: حيث يتعرف الطفل على صفات الشئ الممثل فى الصورة فيصف الرجل وملبسه أو شكله ووجهه ، وهكذا.

التفسير: بمعنى إيجاد علاقة بين عناصر الصورة فيربطها معاً فى مفهوم ما ، فيقول عند رؤية صورة أو شجرة أو أشجار هذه الحديقة مثلاً. وتلك المراحل ليست منفردة أو مستقلة انفراداً أو استقلالاً كاملاً فقد يعطى الطفل علامة للمفردة حيث يصف المفردات.

٢- إدراك التلميحات البصرية التى يجب أن يبحث عنها فى الصورة الأصلية ، والتى تسهل وضع أجزاء اللغز فى أماكنها الصحيحة ، والقدرة على استخلاصها ومنها: الشكل واللون ونوع خط القطع ، والحيز ويستلزم ذلك إدراك الشكل والأرضية فيستطيع الطفل أن يستخلص الشكل ويتعرف عليه.

٣- انتباه وتركيز عالى فى أجزاء اللغز المقدم له.

٤- إدراك وفهم العلاقات المكانية المرتبطة بالفراغ مثل (فوق/تحت ، أمام/خلف ، بين) والقدرة على إعادة بناء الشكل المرسوم وفقاً للمعلومات المكانية المكتسبة من الألغاز ، وإيجاد العلاقة بين جزء اللغز والحيز أو الفراغ الخاص به.

ذلك إلى جانب إدراك الموضع فى الفراغ Position in space

أن الطفل قد يضع جزءاً من اللغز التركيبى المصور فى مكانه الصحيح ولكن معكوساً فلا يكمل الشكل بصورة صحيحة.

٤- التآزر البصرى اليدوى Hand and eye Co ordination

حتى يتمكن الطفل من التقاط أجزاء الألغاز وإمساكها وتدويرها، والطفل فى الرابعة والخامسة من عمره يمتلك قدراً كبيراً من التآزر البصرى اليدوى اللازم لالتقاط وإمساك وتدوير أجزاء الألغاز ، حيث أن الطفل عندما يتجاوز عمره ثلاث سنوات يستطيع أن يرتب ويضم أجزاء الصورة بإتقان.

٦- القدرة على المضاهاة واستكشاف المتشابهات والمختلفات من جزيئات الأشكال

٧- تذكر بصرى للشكل الأساسى والتلميحات البصرية فى الصورة الأصلية الكاملة ، أثناء إعادة تركيب أجزاء الألغاز. ويعنى ذلك أن يدرك الطفل ثبات الشكل رغم تجزئته ، ووجود الصورة الأصلية للغز أمام الطفل قبل وأثناء إعادة التركيب يساعد الطفل على تذكر الشكل الأساسى وتذكر التلميحات البصرية ، فمن خلال نظر الطفل إلى الصورة الأصلية والتعرف على الأشكال والتلميحات البصرية قبل إعادة التركيب والرجوع إلى الصورة أثناء التركيب عند الحيرة فى وضع أحد أجزاء اللغز ، يستطيع الطفل تذكر تلك الأشكال والتلميحات مما يساعده على التركيب الصحيح.

٨- فهم العلاقة بين الجزء والكل ، والقدرة على الربط بين ما يحتويه جزء اللغز من الشكل وما يماثله فى الصورة الأصلية الكاملة للغز.

٩- فهم العلاقة المنطقية بين الرمز ومرجعيته Symbol and its referent فاللغز كنموذج بمثابة رموز Symbols مصغرة لشئ ما موجود فى عالمهم .

أن طفل الثالثة إذا عرضت عليه صورة وطلب منه وصفها ، فإنه غالباً يكتفى بتعداد ما فيها من موضوعات ، أما طفل السادسة فإنه يعطى

وصفاً لما يحدث فى الصورة مستخدماً لغة أفضل تحتوى على الأسماء والأفعال ، فإن طفل الخامسة يستطيع أن يتعرف على الأشكال الموجودة فى الصورة بسهولة ، وذلك يعنى فهم الطفل العلاقة بين الأشكال أو الرموز وما يمثلها فى الواقع ، وإن كان ذلك يرتبط بكون الشكل مألوفاً فى بيئة الطفل أم لا.

١٠- ابتكار واستخدام طرق وأساليب للحل ، والطريقة الأساسية التى يستخدمها الأطفال المحاولة والخطأ ، وقد يستخدم تتبع شكل أو لون أو توافق خطوط القطع.

١١- الرغبة فى إنجاز مهمة إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة ، والمثابرة ، وتكرار المحاولة مرة بعد مرة ، ولعل الرغبة فى إعادة تركيب أجزاء اللغز أول شرط لإعادة التركيب.

١٢- القدرة على تقييم الأجزاء وتقييم النتائج.

مما سبق فإن طفل ما قبل المدرسة إذا كان لديه القدرة على الانتباه والملاحظة والمقارنة والترابط البصرى اليدوى والقدرة على فهم العلاقات بين الشكل وأجزائه وبين الشكل ووضعه واتجاهه فى الفراغ ، وابتكار طرق وأساليب مناسبة لإعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة ، إلى جانب رغبته فى إنجاز تلك المهمة وقدرته على تقييم أدائه ، كل ذلك يعطى الطفل القدرة على التعامل مع الألغاز التركيبية المصورة بسهولة ويسر ، ولكن ذلك لايتحقق إلا إذا توفرت فى الألغاز التركيبية المصورة ذاتها بعض الشروط والمتطلبات ، ويتم عرضها فى الجزء التالى.

ثانياً: متطلبات إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة المتعلقة بالألغاز ذاتها:

١- الألغاز التركيبية المصورة يجب أن تناسب المرحلة السنية المقدمة لها:

من الضرورى أن تكون الألغاز التركيبية المصورة صالحة لتنمية قدرات الطفل وتلبية احتياجاته فى المرحلة السنية المقدمة لها:

١- "أطفال السنتين من العمر يمكن أن يتعاملوا مع ألغاز ذات مقبض تمثل شكلاً كاملاً بدون أجزاء ، مثل لغز مكان الفاكهة فيه من واحد إلى ثلاث فواكه كاملة بدون تجزئ ، فالشكل الواحد يمثل جزءاً ، والألغاز ذات المقبض تعطى الطفل إحساساً بالمتعة فى إدخال وإخراج أجزاء اللغز إلى جانب متعته بدمجها فى مكانها الخاص بها ، كما تساعد تلك الألغاز على تناسق عضلات الأصابع ، وتقوى حركة قبض الطفل على الأشياء بأصابعه تمهيداً لقبض الطفل على القلم وحركة الكتابة فيما بعد.

٢- أما الأطفال فى عمر ثلاث سنوات ، فلا يزالون يستمتعون بتركيب الألغاز ذات المقابض وذات الشكل الواحد بدون خلفية ، إلا أنهم مستعدون لتركيب شكل مقسم إلى أجزاء ، وكل جزء له مقبض خاص به ، مثل "لغز أجزاء

السمكة". أطفال الثالثة يمكنهم حل ألغاز من ٥ إلى ٨ أجزاء ، ويفضل أن يكون الشكل المرسوم فى صورة اللغز بسيطاً ومألوفاً فى بيئة الطفل.

٣- والأطفال فى عمر أربع سنوات يمكنهم حل ألغاز تركيبية مصورة بدون مقابض مع بساطة التصميم بما فيه من أشكال وألوان ، تمكن أطفال الرابعة من استخدام مهاراتهم الأولية فى حل الألغاز ، وتعلم خطط مثل المماثلة من خلال اللون ، ومن موضوعات الألغاز التركيبية المصورة التى يستمتع طفل الرابعة بحلها: (المشاهد الأسرية ، السيارات ، الشخصيات المفضلة مثل سندريلا) ، أطفال الرابعة يمكنهم حل ألغاز تركيبية مصورة من ١٢ إلى ١٨ جزءاً.

٤- أطفال الخامسة ماهرون فى حل الألغاز ، فهم يتعاملون مع كل من الألغاز الكبيرة فى حجم أجزائها من ١٨ إلى ٣٥ جزءاً ، والألغاز الصغيرة فى حجم أجزائها على مستوى ٨ أجزاء فقط ، وذلك يعتمد على موضوع اللغز نفسه."

وبالنسبة لعدد أجزاء الألغاز التركيبية المصورة إلى أن أطفال الخامسة يمكنهم حل ألغاز مكونة من ٩ أجزاء.

أن أطفال الخامسة من العمر يفضلون الألغاز التركيبية المصورة التى تقدم تحدياً لقدراتهم على وجه الخصوص ، ورغم أن تلك الألغاز يكون بها درجة من التعقيد بحيث تمثل مشكلة يجب حلها ، إلا أنها يجب أن تكون موضوعاتها واضحة ومألوفة مثل: (أجزاء الجسم ، أجزاء النبات ، مشاهد من أنشطة مختلفة مثل مهن ووظائف سكان المدينة) ، ينتقل أطفال الخامسة من متعة تركيب اللغز إلى متعة التمكن والتفوق فى إنجاز المهمة.

٥- طفل السادسة من العمر متمرس فى حل الألغاز ، فهو يتباهى بقدرته على حل ألغاز من ٣٥ إلى ٦٢ جزءاً فى مدة محددة من الوقت ، فالطفل الأسرع فى إكمال اللغز هو الأفضل ، وذلك يدعم إحساسه بالكفاءة ، إلا

أن قدرات الأطفال تختلف من طفل إلى آخر فى العدد الذى يستطيع تركيبه من الأجزاء – فبعض الأطفال الصغار يركبون ألغازاً من ٣٥ جزءاً مع أطرها ، بينما البعض الآخر منهم يجدون صعوبة فى حل الألغاز المكونة من ١٢ جزءاً ، لذلك ترى "مالدونادو" أن المعلمات يجب أن يلاحظوا الأطفال فى تركيبهم للألغاز ويوجهوهم ويوفروا ألغازاً متنوعة فى تقسيمها أو عدد أجزائها حسب حاجات الأطفال.

٢- الألغاز التركيبية المصورة يجب أن تكون واضحة وجذابة فى مظهرها وقوية فى بنائها:

الألغاز التركيبية المصورة باعتبارها معروضاً بصرياً يستفاد منه فى تعلم بعض المفاهيم الرياضية أو العلمية أو اللغوية لطفل ما قبل المدرسة ، فينطبق عليها شروط الصور والرسوم التوضيحية ، ومن أهم تلك الشروط وضوح الرسوم والأشكال وجاذبيتها للطفل ، أن الرسوم المقدمة لطفل ما قبل المدرسة يجب أن تتميز بالتركيز والتبسيط ، وألا تزدحم بتفاصيل مشتته للانتباه ، ويركز "ترافرز" على جذب الانتباه ، فيوضح أن إدراك المعلومة من الرسوم التوضيحية يرتبط بمدى تركيز المتعلم فى ملاحظتها ، وأن اللون يلعب دوراً كبيراً فى جذب الانتباه ، وفهم العلاقات بين أجزاء الرسم.

وعن وضوح صورة اللغز التركيبى المصور : يراعى فى صورة اللغز الملامح الخاصة فى الشئ مثل الظل والنور ومؤكدات الشكل والخلفية مثل ورقة الشجر فى عنق البرتقالة – ، وألا تكون الصورة مزدحمة بمثيرات لاداعى لها ، وكذلك ألفة الأشكال فى صورة اللغز التركيبى المصورة تساعد على وضوح اللغز ، فتوضح " مالدونادو" أن الأشكال الموجودة فى صورة اللغز يجب أن تعطى الطفل الفرصة للتعرف السهل عليها ، فالألفة والواقعية تعمل على طمأنة الطفل وتشجيعه إلى جانب استمتاعه ، والأشكال المألوفة مثل (الطعام ، وسائل المواصلات ، أصحاب المهن أو الحرف فى المجتمع ، الحيوانات ، النبات والأولاد ، المبانى

المختلفة ، مشاهد من القصص المشهورة ، أو كتب الروضة) ، وتعتبر الموضوعات المألوفة فى بيئة الطفل من العناصر الرئيسية فى اللغز الجيد ، كما أن الأشكال يجب أن تكون سهلة مبسطة وخاصة بالنسبة لطفل الثانية والثالثة من العمر.

و بالإضافة إلى أهمية وضوح الرسم ووضوح موضوع اللغز ، فإن طريقة قطع اللغز لها دور فى وضوح اللغز ، فالقطوع المنطقية – المحددة للشكل أو أجزائه الرئيسية – تطمئن طفل الثانية والثالثة من العمر وتجذب انتباهه ، أما القطوع غير المنطقية باستخدام أنواع من الخطوط (المستقيم ، المنحنى ، حرف U) فتستخدم مع الأطفال الأكبر من ثلاث سنوات.

و ينبغى تقديم ألغاز متنوعة من أنواع خطوط القطع لطفل الرابعة والخامسة ، إلا أن الخط المنكسر يجد الأطفال معه صعوبة أكثر من المنحنى والمستقيم ويرجع ذلك لعدم قدرة الطفل على إدراك مفهوم الزاوية.

الألغاز التركيبية المصورة لعبة يتداولها الطفل بيده وقد يتعامل معها بشئ من العنف ، فيضغط على الجزء ليركب مع الجزء الآخر. لذلك يجب أن تصنع الألغاز من الخشب أو الفوم أو المعدن أو ألواح الكارتون المضغوط لتتحمل استخدام الأطفال.

٣- الألغاز التركيبية المصورة يجب أن تكون ممكنة الحل:

الألغاز التركيبية المصورة إلى جانب كونها معروضاً بصرياً ، تعد مشكلة مطروحة أمام الطفل وتحتاج إلى حل ، وأن من شروط التعلم بالاستبصار أن تكون المشكلة المطروحة ممكنة الحل وفى مستوى إدراك الطفل وتكوينه العقلى.

أن أساس اختيار الألغاز يقوم على السهولة التى تسمح للأطفال بالتعامل معها ، وفى نفس الوقت يجب أن تقدم الألغاز للأطفال نوعاً من التحدى ، بما لايتعارض مع كونها ممكنة الحل ، مع الانتباه إلى اهتمامات واحتياجات الطفل الفردية ،

فالأطفال عندما يُعرضون عن تركيب لغز ما بصفة دورية ، ربما يرجع ذلك إلـــى تعقيد ذلك اللغز ، أو عدم جاذبيته أو أنه غير مألوف ، أو حجمه غير مناسب.

ومن العوامل التى تساعد على إمكانية الحل وجود الصورة الأصلية للغــز أمام الطفل قبل وأثناء إعادة تركيب أجزاء اللغز ، أن رؤية الصورة الأصلية للغــز قبل تركيبه والرجوع إليها أثناء التركيب يساعد الطفل فى الوصول إلـــى الحـــل الصحيح للغز.

أن وجود الصورة الأصلية أثناء التركيب يسهل للطفل الوصول إلى الحل ، حيث يمكن الطفل من استدعاء أجزاء اللغز وبنائه بشكل منطقى ، إلا أنه يمكن الاستغناء عن الصورة الأصلية فى بعض الأحيان لتنمية التفكير التباعدى لدى الطفـــل إلـــى جانب التفكير التقاربى.

إلا أن إعادة تركيب أجزاء اللغز بحيث تعطى نفس الصورة الأصلية ينتمى إلى التفكير التقاربى وعلى ذلك فوجود الصورة الأصـــلية أثنـــاء تركيـــب اللغـــز التركيبى المصور له أهميته فى مقدرة الطفل على إعادة التركيب لأجزاء اللغـــز والوصول إلى الحل النهائى للغز.

استراتيجيات التدريب على إعادة تركيب أجزاء الألغاز:

تقوم استراتيجيات التدريب على إعادة تركيب أجزاء الألغـــاز التركيبيـــة المصورة على توجيه الكبار للطفل وفقاً لآراء فيجوتسكى لمساعدة الطفل على اتباع أساليب واستراتيجيات ناجحة فى إعادة التركيب ، وتعرف ســـيمراس Samaras الاستراتيجية بأنها مجموعة من عمليات اتخاذ القرار التى تحدد سلسلة من الأفعال ، يتم اتخاذها فى حل المشكلة" ، وترى أن نمو الاستراتيجية يـــرتبط بخبـــرة الفـــرد وأهدافه ودافعيته فى إطار بيئة أو محيط ثقـــافى اجتمـــاعى ، واكتـــساب الطفـــل استراتيجية ناجحة فى حل الألغاز التركيبية المصورة لايرتبط فعلاً بالسن ، ولكـــن بمقدار ما يتلقاه الطفل من مساعدة وتوجيه ودعم من الكبار.

أوضحت هيلدبراند فيرنا استراتيجية للتدريب على إعادة تركيب أجزاء الألغاز تتلخص فيما يلى:

١- ملاحظة المعلمة للطفل وتركه يتعامل مع اللغز وحده فى البداية إلى أن يجد صعوبة فتتدخل المعلمة.

٢- تستخدم المعلمة أولاً التوجيهات اللفظية للطفل حول وضع أجزاء اللغز فى أماكنها واتجاهاتها الصحيحة.

٣- تتدخل بالمساعدة يدوياً فى بعض الأحيان مثل: عندما يضع الطفل الجزء فى مكانه الصحيح ولكن بوضع مقلوب قليلاً تقول المعلمة للطفل أدر الجزء حتى يركب فى مكانه بصورة صحيحة ، ربما يديرها تماماً أو يقلبها وذلك نتيجة سوء فهم لكلمات المعلمة ، يجب على المعلمة أن تمسك بيد الطفل لترشده لوضع الجزء فى مكانه الصحيح بوضعه الصحيح ، ويكون ذلك فى جزء واحد وبصفة خاصة مع الأطفال الصغار ، أيضاً تتدخل المعلمة عندما يبدأ الطفل فى الإحساس بفشل خططه ويريد ترك اللعبة فترشده فى وضع جزء واحد فقط ، فتقول مثلا: أنظر إلى ذلك الجزء المسه ، أدره من حول كذا ومن على كذا الآن ضعها فى مكانها. والآن جرب هذا الجزء (تشير إلى جزء آخر).

٤- تكرار تركيب نفس اللغز أكثر من مرة ويكون ذلك فى اليوم التالى أو تكرار تركيب ألغاز مشابهة ، مما ينمى قدرة الطفل على حل الألغاز التركيبية المصورة.

وترى "فيرنا هيلديراند" أن المساعدة التى تعطيها المعلمة للطفل يجب أن تكون على قدر ما يحتاجه الطفل وليس أكثر ، حتى لايعتمد الطفل على المعلمة اعتماداً تاماً. وبالنسبة لتقديم الألغاز للطفل يفضل أن تقدم بالتناوب للاحتفاظ بقدر كبير من الإثارة ، وبعضها يمكن إبقاؤه بعيداً عن الأنظار لفترة أسبوعين أو ثلاثة ، ثم تقدم بعد ذلك فتصبح وكأنها لغز جديد ومثير.

كما أوضح كانفيسكى ورباجنا Kanevsky; and Rapagna أسلوب التعامل مع الطفل خلال جلسات حل الألغاز:

١- تقديم الألغاز من الأسهل إلى الأصعب.

٢- تبدأ الجلسة بتمهيد ووصف اللغز المراد حله والتعليمات الأساسية للاستخدام ، وتوضيح الهدف المطلوب من الطفل.

٣- تدخل المعلمة مع الطفل يكون من خلال:

- تشجيع الطفل عند القيام بحل اللغز أو بعض أجزائه بمفرده وبأقل عدد ممكن من المحاولات.

- مساعدة الطفل عند حاجته للمساعدة ، تتم المساعدة بعد توقف الطفل لمدة ١٠ ثوانى عن القيام بأى حركة أو طلبه للمساعدة وتكون المساعدة إما:

- التوجيه بالرجوع إلى الصورة الأصلية لتحديد موقع الجزء الذى أختار فيه.
- التوجيه بالإشارة إلى الجزء المناسب ليضعه الطفل فى مكانه مما لايتعدى جزءاً واحداً فقط.

جـ- تنبيه الطفل عند الإخلال بقانون اللعبة.

كما وضعت سيمراس استراتيجية لتدريب الطفل على إعادة تركيب أجزاء الألغاز التركيبية المصورة (على الكمبيوتر) وفقاً لآراء فيجوتسكى:

<u>١- الخطوة الأولى: وتكون قبل بدء الطفل فى تركيب اللغز:</u>

تحليل الصورة Picture Analysis

عبارة توجيه ومساعدة المعلمة للطفل فى وصف الصورة الأصلية للغز وصفاً تحليلياً يشمل الشخصيات والسمات البدنية والملابس والمتعلقات ووصف الشكل والفراغ واللون والخط والحجم (مثلاً: "فريدة لها شعر أحمر مجعد". أو "هناك سحب بيضاء صافية على قمة الصورة".

الفهرسة Indexing: الإشارة إلى الصورة الأصلية للغز أثناء التحليل الشامل.

<u>٢- الخطوة الثانية:</u>

وتبدأ حين يبدأ الطفل فى تركيب اللغز ويواجهه صعوبات فـــى التركيـــب وتتكون من: **المراجعة: Look-back**

اقتراح المعلمة على الطفل أن ينظر إلى الصورة الأصلية الكاملة للغز لفظياً فقط (مثلاً: "النظر إلى الصورة ككل سيساعدك على تـــذكر مكـــان الأجـــزاء فـــى اللغز").

المراجعة الطارئة Contingent look-back

اقتراح المعلمة على الطفل أن ينظر إلى الصورة الأصلية الكاملة للغز كلما طرأ خطأ فى التركيب ، وذلك من خلال شرح ضمنى أو صريح لفظيـــاً للـــصورة الأصلية أو شرح فعلى (مثلاً: "هل تتذكر ما نفعله عندما نريد رؤية مكان الجـــزء التالى؟ حان الوقت لمراجعة الصورة الأصلية للغز").

التحليل الطارئ للصورة Contingent Picture Analysis

جمل تصف جزئية من اللغز يجد الطفل بها صعوبة.

الفهرسة الطارئة Contingent Indexing

الإشارة إلى الصورة الأصلية للغز أو جزئية منها أثناء تحليل الصورة.

الإشارات المكانية Spatial References

عبارات تشير إلى موقع جزء من اللغز فى الصورة الأصلية ثم الرجـــوع للبحث عنه فى أجزاء اللغز المبعثرة (مثلاً: "نحن نبحث عن جزء من الصورة" "أين الفراغ ذو المربع الأبيض؟" "أين يقع آخر جزء؟").

<u>٣- الخطوة الثالثة:</u>

وتكون أثناء وبعد تركيب الطفل للغز:

تقييم انعكاسى Reflective Assessments

عبارات توجه تركيز الطفل إلى الهدف من التركيب ، مقترحـــة الـــسبل المناسبة المستخدمة لتحقيق الهدف ، تستخدم مع اللغز المستكمل جزئيـــاً أو كليـــاً

(مثلاً: "الآن الأجزاء موجودة فى نفس مكانها فى اللغز وفى الصورة الأصلية الكاملة).

التعزيز الإيجابى Positive Reinforcements

عبارات تدعم نجاح الطفل لكل تثبيت صحيح لجزء من أجزاء اللغز (مثلاً: "جيد").

الدعم Assistance:

تثبيت الجزء بمساعدة المعلمة مع عبارات واضحة أو ضمنية أو شرح (مثلاً: "ما رأيك فى هذا الجزء؟" أو "دعنا نجرب ذلك الجزء").

وترى أنستاسيا سيمراس أن استراتيجيتها تقوم على نوعين من التوجيهات من المعلمة:

١- توجيه التحليل Analysis Mediation

حيث يجد الطفل من ٣: ٥ سنوات صعوبة فى الوصف التحليلى للصورة الأصلية للغز بدون توجيه الكبار.

٢- توجيه بالرجوع إلى شاشة الصورة الأصلية Access Mediation

حيث لايرجع الطفل من ٣: ٥ سنوات للنموذج أو الصورة الأصلية للغز Model Consultation من تلقاء نفسه ، بل لابد من توجيه أحد الكبار ، والهدف من الاستراتيجية وصول الطفل إلى التنظيم الذاتى Self regulation بحيث يستطيع إعادة تركيب اللغز المصور وحده باستخدام الوصف التحليلى للصورة ، والرجوع إلى الصورة الأصلية عند مواجهة أى صعوبة."

وترى مالدونادو ,Maldonado أن الاستراتيجية المتبعة لتدريب الطفل على حل الألغاز التركيبية المصورة يتلخص فى الآتى:

١- المناقشة مع الطفل حول اللغز.

٢- مساعدة الطفل على إيجاد خطط لإكمال اللغز.

٣- مساعدة الطفل على تقييم النتائج.

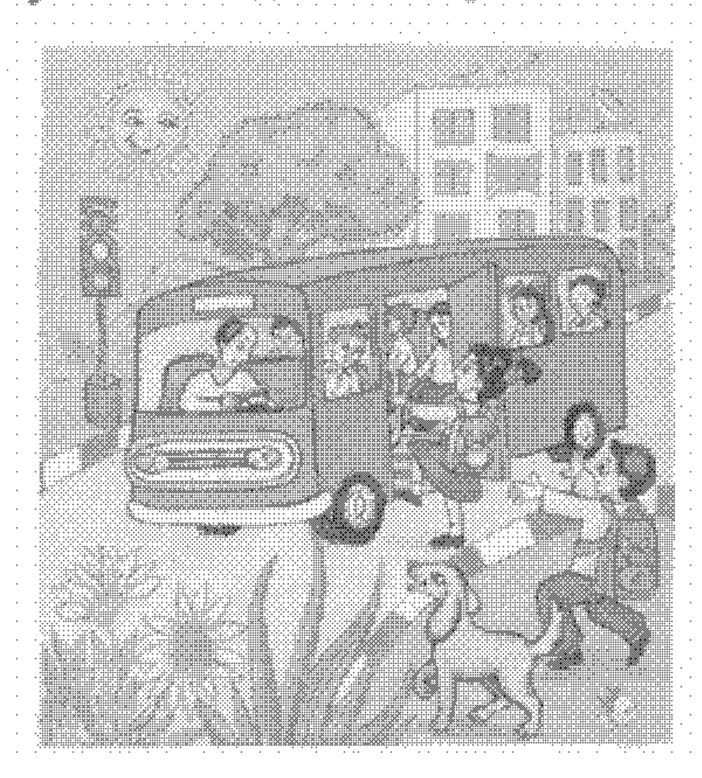
نماذج من أنواع الألغاز التركيبية المصورة

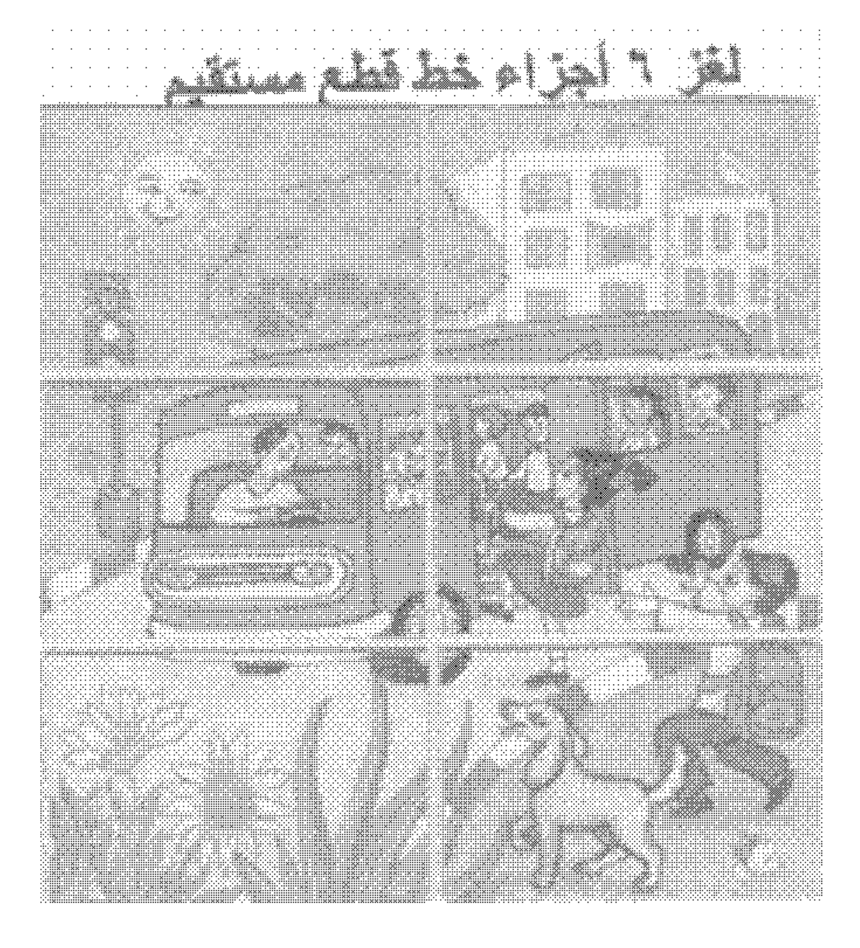
لغز ٩ أجزاء خط قطع مستقيم



صورة أتوبيس الروضة

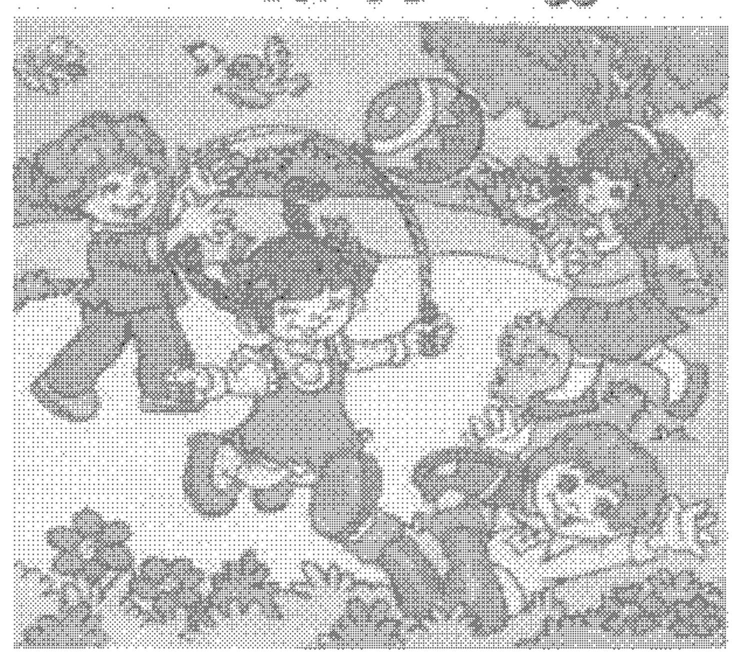
المستخدمة في ألغاز التجربة الاستكشافية



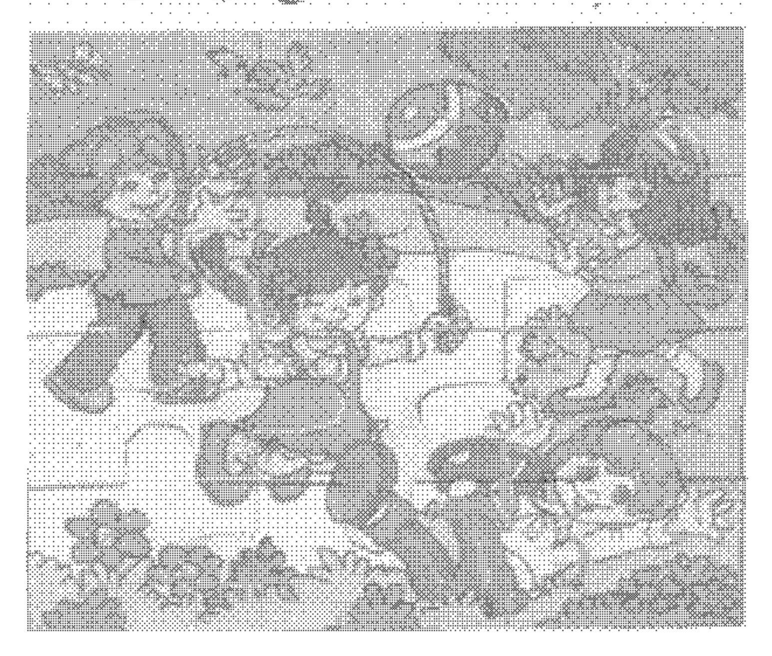

لغز ٦ أجزاء خط قطع مستقيم


لغز ٩ أجزاء خط قطع منحني

صورة أطفال يلعبون



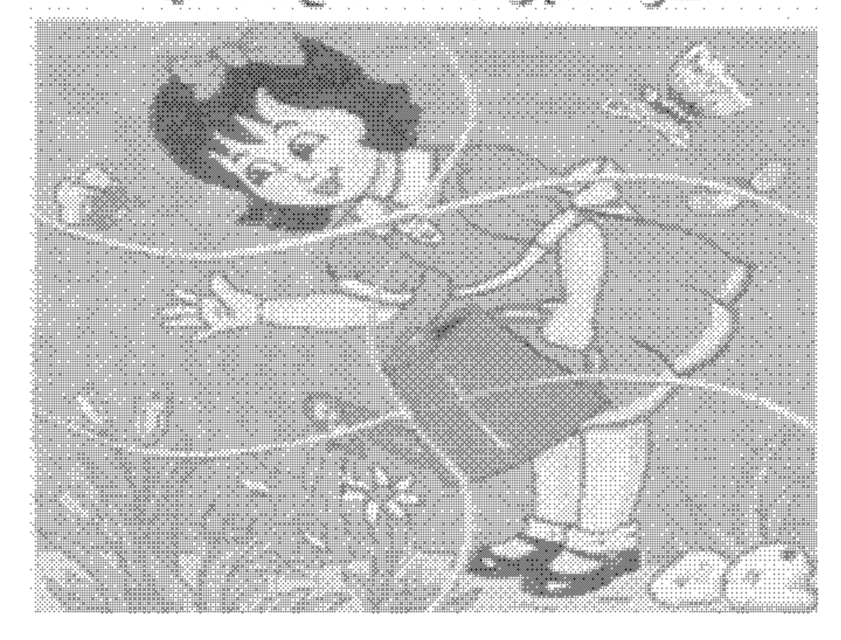
لغز ١٢ جزء خط قطع حرف U



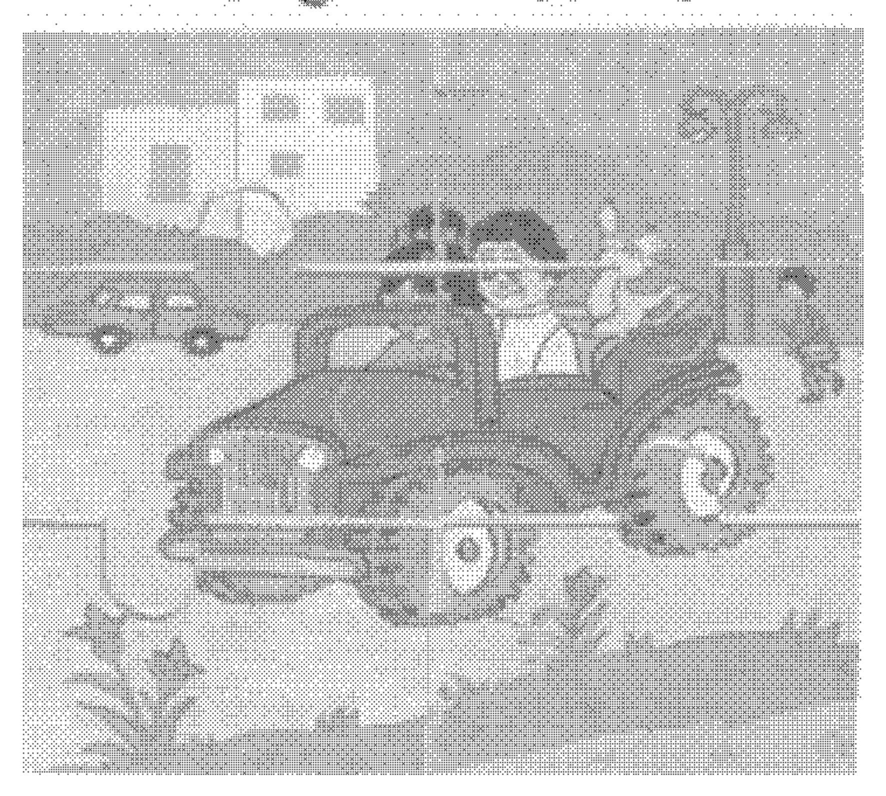
صورة بنت تسقي الورد



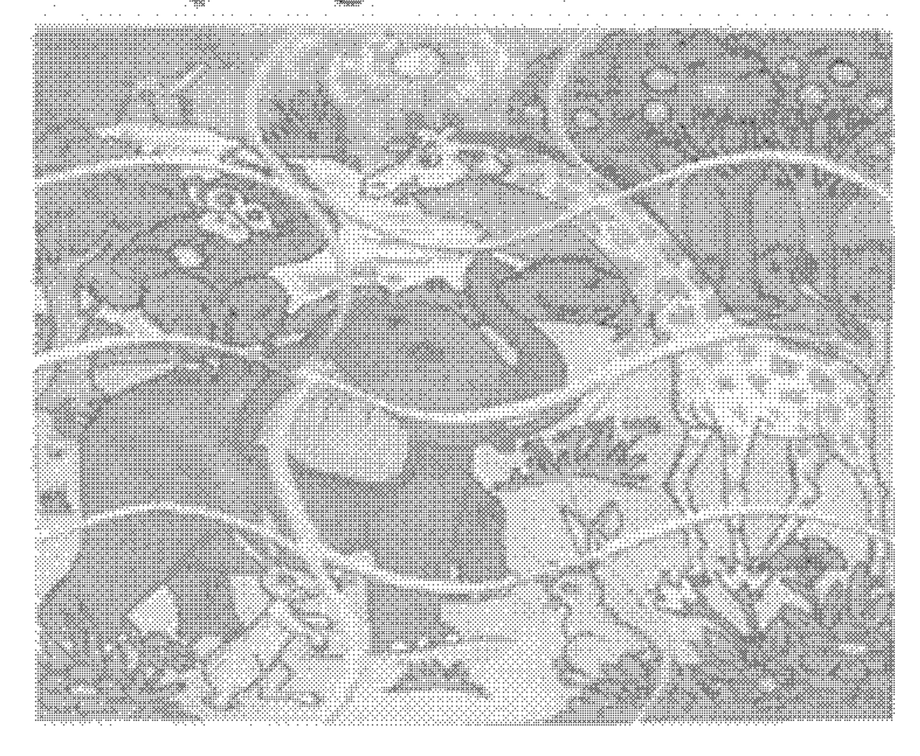
لغز ٦ أجزاء خط قطع منحني



لغز ٦ أجزاء خط قطع حرف U



لغز ١٢ جزء خط قطع منحني



الفصل العاشر

الألعاب الإلكترونية

تمهيد :

إن التطور السريع في الألعـــاب الإلكترونيـــة جعلهـــا تمــلأ المتـــاجر والمحلات وصالات العروض بل إنها آخذه الآن في ملء بتشكيله متنوعة من الماكينات والألعاب التي تتمتع بخاصية فريدة هي التفاعل مـــع اللاعـــب ، فضلاً عن وضوح وتأثيرها في جذب اللاعب ، حتـــى الروايـــات الأدبيـــة والقصص تدوران الآن في فلك هذ التكنولوجيا عندما بدأ المؤلفون يتفاعلون مع قرائهم ويشتركون معهم في صنع أحداث الرواية ووضع خطتها ، ثم إن البيئة الإلكترونية تخلق الآن شبكة اتصال علي نطاق العالم بأسره .

كل هذه التطورات ستكون مفيدة بشرط أن نكون قادرين علـــي وضـــع السياسات الملائمة المنظمة لوسائل الأعلام والاتصال وكيفية توظيفهـــا فـــي عملية تعليم وتعلم الصغار .

وكان أول ما ظهر من ألعاب الفيديو في الـــسوق لعبـــة التـــنس (كـــرة المضرب) وكانت في غاية البساطة ، يظهر فيها قضيبان يمثلان مـــضرب التنس ، وكرة تعبر شاشة الفيديو جيئة وذهابـــاً ، ويـــتحكم اللاعبـــون فـــي القضيبين ويمكنهم تحريكها إلي أعلا وإلي أسفل في حين ترتـــد الكـــرة أو " الدالة " طبقاً لقوانين الفيزياء الوهمية كلما ضربت جوانب الملعب الأفقيـــة ، ويستطيع حذاق اللعبة ان يزيدوا من سرعة الكرة بحيث يزيدون من صعوبة إعادة القضيبين إلي وضعهما في الوقت المناسب ، وعندما لا يجد اللاعـــب زميلاً يقوم الكمبيوتر المتحكم في اللعبة بملاعبته إحدى المباريات .

كانت لعبة التنس هذه بسيطة حقاً ، تخطيطاتها مجرد خطوط ومستطيلات ، وفكرتها بسيطة ، ومع ذلك أولع بها الكثيرون في ذلك الوقـــت ، وكـــانوا يجلسون الساعات الطوال أمام شاشة الفيديو يلعبون مباريات تنس طويلة .

وقد تغير كل ذلك بالطبع عندما أضيف إلي الصورة ، اللون ، وتطورت الصورة فأصبحت أكثر تفصيلاً وتعقيداً وإبداعا ، وحل محل الصوت الممل المتكرر لكرة التنس وهي تضرب المضرب أو أرض الملعب تشكيلة كاملـــة من الأصوات المختلفة صادر عن مولد قادر علي محاكاة أي صوت حقيقي .

ولعبه " غزاه الفضاء " أصبحت الآن شائعة ومتداولة في كـــل مكـــان . ففيها نري علي الشاشة أسراباً وتشكيلات من طائرات معاديه تحوم وتنقض من الفضاء الخارجي ، في حين أن اللاعب يجابها بصاروخ كوكبي واحد . وسفن الفضاء ذات أشكال وأنماط وطرز ، وألوانها قد تكون مزوقه إلي حـــد ما ، ولكن المؤثرات الصوتية المصاحبة تعيد إلي الأذهان الـــدوي المكتـــوم لانفجارات بطاريات الأسطول كلما سطع شعاع الليـــزر علـــي الـــشاشة ، وبالرغم من حالة الفراغ في الفضاء الخارجي فإن المتقاتلين يـــصدر عـــنهم أصوات الاحتكاك الشديد بالهواء أثناء " حركاتهم السريعة المباغتة "

ولعبة " باك ــ مان " لعبه خيالية أخري تستعرض الرجل باك ، مـــان ذا اللون الأصفر والجسم المستدير (الذي بات مألوفاً للناس في ذلك الوقـــت) وهو يلتهم العشرات والعشرات أثناء مروره بدروب متاهة لا أول لهـــا ولا آخر ، يطارده ثلاثة من العفاريت المتلهفين علي ابتلاعه إذا لم يأخذ حـــذره منهم ، أو إذا لم يأخذهم هو علي غره ، في اللحظة المعينة التـــي يتحولـــون فيها إلي مخلوقات مستأنسه غير مؤذيه ويمكن مهاجمتها . أصبح لهذه اللعبة الممتعة شعبية هائلة ، وتقوم بتسويقها شركة أنتجت الفيلم السينمائي الحاصل علي أكبر إيراد من شباك التذاكر في تاريخ صناعة السينما ــ فـــيلم حـــرب

الكواكب ــ والتي تقدر إيراد لعبه " الباك ــ مان " بأنه يتفوق علــي إيــراد حرب الكواكب .

وليست ــ ألعاب غزاه الفضاء والباك مان إلا نموذجين فقــط مــا هــو معروف علي نطاق واسع من الألعاب الإلكترونية الشعبية المنتشرة وتتــألق ماكيناتها بالأضواء الباهرة مزودة بالمؤثرات الإلكترونية التي تشبه أصوات الانفجارات والمصادمات بالإضافة إلي هدير طائرات المــستقبل . وســوف تدهش عندما تري علامات التركيز الشديدة المرتسمة علي وجوه اللاعبــين الذين لا يتعاملون إلا مع شاة الفيديو ، ولكنهم يخوضــون حروبــاً ضــاربة مشبهة لهم من حروب المستقبل أو من صنع الخيال .

والواقع ان الافتتان بالألعاب الإلكترونية قد يبلغ حد التسلط المرضــي أو حد الإدمان . وقد وضعت السويد حداً أدني لسن المــسموح لهــم باســتخدام اللعاب الإلكترونية اقتناعاً منها بضرورة عدم تعريض الصغار لاغــراءات عالم إلكترونى وهي .

الألعاب الإلكترونية تأتي جديدة :

ربما يكون من الصعب علينا تبين السر في استحواذ هذه الألعاب علي هذا القدر من الاهتمام والتركيز من هذا العدد الهائل من المدمنين عليها ، ولكــن لدينا بالتأكيد تفسير سيكولوجي جاهز لهذه الظاهرة . فمن المعروف تاريخياً أن جميع الألعاب الأوتوماتيكية كان لها دائماً حظ كبير من الجاذبيــة . فقــد استولت علي خيال أبناء العصور الوسطي ألعاب مثل الدمي والتماثيل التــي كانت تتحرك مع عقارب ساعات الحائط ، وأيضاً حدائق الشخوص والنباتات المتحركة . والألعاب الأوتوماتيكية الأخرى التي كان البحار يضع في ثقبهــا درهم ليضحك ملء صدره وهي تخرج له الموتى من قبورهم ، إلي ماكينات

الكره / الدبوس العصرية ، إلا أن ألعاب الفيديو الإلكترونية قد جاءت ببعـــد جديد إلي الألعاب الأتوماتيكية يمكننا أن نحصي جوانب ثلاثة لها :

أولاً: أن هذه عنصر التفاعل بواسطة كره من الـــصلب أو أي شـــئ مـــادي مماثل . كانت الكره

الحديدية الألعاب تتمتع بخاصة التفاعل مع اللاعب ، ففـــي الألعـــاب القديمة مثل لعبـــة

الكرة / الدبوس ، يتواجد تتدحرج إلي أسفل سطح المنـــضدة المائـــل لماكينـــة لعبـــــه

الكره / الدبوس ، وتطلق الأجـــراس واليايـــات لتعطـــي الانطبـــاع بالتفاعـــل مع اللعـــاب.

ولكن في الألعاب الكومبيوترية يكون هذا التفاعل فـــــي شكـــــــل حـــوار مع اللعبـــه.

كل خطوه خلال اللعبه ستكون مختلفة ــ ولكنها ليست مسألة صـــدفة كمـــا في لعبـــة

الكره / الدبوس ــ تتحكم في اختيارات اللاعب وبإرادته ، وماكينـــة اللعبـــه نفســـها

تستجيب لهذه الاختيارات أو الأوامر الصادرة إليها . والنتيجة هـــي تعزيز الشعـــــور

لدي اللاعب بأنه جزء من اللعبه ، ومن أحداثها الخيالية .

ثانياً : أن التخطيطات أصبحت أكثر وضوحاً بكثير جداً مما كانت في السابق لأنها تتـــــولد

بواسطة الكمبيوتر . ومع ظهور أول الأفلام المتحركة بالكمبيوتر ــ مؤخراً ــ فإن

لدينا ما يشير إلي المرونة المتوقعة علي شاشة الفيديو في حقبه مـــا بعد عصــــــر

الفضاء . ستكون صور الشخصيات أكثر تفصيلاً وأوضح رســما ، وستكون حركتهم

متصلة وانسيابية ، وبالطبع سـيكونون قــادرين علــي الــصياح والزمجرة بغضب ، بل

الكلام وفقا لمنعطفات اللعبة . إن هذه الألعاب تتطور لتصبح نوعــاً مـــــن أفـــــلام

مغامرات الصور المتحركة المحكومة بالكمبيوتر والمتفاعلــة مــع اللاعب .

ثالثاً : ستتواجد هذه الألعاب في كل مكان وبسرعة خطيرة . كانت أجهــزة وماكينات ألعاب

الكره / الدبوس وأمثالها تقتصر علــي الــصــالات والمـــــــتاجر ، ولكــــن الألعــــاب

الكومبيوترية الحديثة ــ لن تواجه آيه عوائق في أماكن تواجدها . لقد غـــــزت الأن

بالفعل البيوت وهي في طريقها لتصبح جزءاً من نظــام الكمبيــوتر المنزلي وأصبــحت

الأجهزة المحمولة باليد يمكن شراؤها وتحتوي علي رقعــه شــطرنج للرحلات ، أو لعبه

بريدج ترافق المسافر في سفره وتغنيه عن زملاء اللعب . بل أن بعض اللعبات أدخلت في ساعات اليد الرقمية الإلكترونية ، مما تجعل في استطاعة حامله أن يقطع ، وقت الانتظار في المطار بلعب لعبه غزاه الفــضاء علـــي معصمه .

وتتوفر أن كل الدلائل علي أن هــذا التطــور التكنولــوجي سيــستمر وسيتواصل ، فسرعان ما أصبحت شاشات الفيديو مسطحة وبألوان متعددة ، وسيتحسن تمثيل واخراج الصور كما ستزداد الأجهزة المساعدة تعقيداً إلـــي حد كبير .

ونستطيع القول أننا إذا أمكننا أن نجمع قوه الأغراء ودوافع الإدمان في الغاز الكلمات المتقطعة + الشطرنج + البريدج + أفلام الصور المتحركة + قصص المغامرات + لعبه كره البولينج ، ونضعها جميعاً في لعبه إلكترونية واحده فلن يكون من المستغرب أن نري قطاعاً كبيراً من المجتمع مفتوناً بها بل أكثر من مفتون . وضع ذلك فإن لعبه الفيديو الكومبيوترية لا تقتصر مع ذلك، بل تحتوي بالإضافة إلي ذلك علي خاصية التفاعل المتبادل مع اللاعب + خاصية التعقيد المتزايد . وكما أن لأنشطة وقت الفراغ تأثيراً ضخماً علي المجتمع ككل فإن لنا أن نتوقع أن يكون للألعاب الإلكترونية مثل هذا التأثير الضخم الذي يمكن مقارنته بتأثير التلفزيون ، بل قــد يزيــد علـــي تـــأثير التليفزيون .

<u>لك أن تختار مغامرتك بنفسك :</u>

قد يعطي الكاريكاتور المرسوم في صدر المقال الانطباع بـــأن ألعـــاب الفيديو نوع من القوه المدمرة في المجتمع أطلق سراحها . وربما من الأسهل علي الإنسان أن يري الجوانب السلبية للتطبيقات التكنولوجية الجديدة ، ذلك أن السبل الواضحة لاكتساب ربح سريع قد تكون هي أول السبل التي تستغل وتنتهز ، أما الإمكانيات الإيجابية الأخرى فهي أصعب فـــي التحقيـــق . وإذا شئنا تعيين واحده فقط من الإمكانيات الإيجابية لألعاب الفيديو ذكرنـــا لعبـــه المغامرات ، وهي واحده من طائفة ألعاب الكومبيوتر المشبهة التي حـــصلت علي شعبية هائلة . أنها ليست ألعاب فيديو بقدر ما هي نوع من فكره .

أختر مغامرتك بنفسك :

تبدأ اللعبه بوصف أحد المناظر أمام اللاعب . أنه واقف في نهاية إحدى الطرقات أمام مبني حجري صغير تحيط به الغابة من جميع الجهات . وعليه عندئذ أن يقرر ما الذي يريد أن يعمله ، فاللعبه بتشكيله واسعه ومنوعة من الأوامر مصوغة مبهجة مبسطة لبعض اللغات الشائعة ، مثلا / إذا قرر اللاعب دخول المبني ما عليه إلا أن يصدر الأمر : ادخل . وفي الحال تنتقل اللعبه باللاعب إلي الداخل لتصف له المبني من الداخل بما في ذلك الأشياء المهملة والمتروكة علي الأرض .

ويستطيع اللاعب أن يلتقط هذه الأشياء بأن يصدر مثلاً أمر : التقط المفاتيح . وهو يفعل ذلك متوقعاً أنه يستفيد من المفاتيح في مرحلة تاليه من مراحل المغامرة . والواقع أنه سيستفيد منها بالفعل ، لأنه بعد تجوال الغابة سيجد نفسه أمام بوابة حديدية مقفلة بقفل يتعين عليه أن يفتحه بالمفاتيح التي سبق التقاطها ، ثم يمر من البوابة ليجد نفسه في مغامرة واسعه عجيبة يمكنه أن يبحث فيها عن كنوز مخبأه ويعثر عليها .

أن لعبه المغامرات لا تختلف كثيراً عن ألعاب الفيديو الأخرى من حيث المبدأ ولما كانت تفتقر إلي المناظر المتحركة علي الشاشة فإن قصتها تعرض علي نحو شبيه جداً بالرواية التقليدية في نص مؤلف من فصول وفقرات . ولكنها مع ذلك أكثر تعقداً بكثير من ألعاب الفيديو العادية باعتباره مغامرة في متاهة مجهولة تمتلئ بالسيوف والمبارزات والسحر والسحره . لقد شاعت وانتشرت هذه اللعبه بدرجه هائلة بعد أن جعلت تسهيلات الكمبيوتر " للمغامرة " حداً زمنياً للوصول لي نهايتها ، وإلا كان الإغراء كبيراً بحيث لا يقام .

حديقة من طرقات متشعبة :

الواقع أن لعبه المغامرات تأخذنا إلي خارج نطاق لعبه الفيديو لتدخل بنا إلي عالم الروايات المتفاعلة مع القارئ . أن روايات تقليدية إنما هـــي فـــي حقيقتها تتبع طريقاً واحداً فقط .وهذا الطريق تحدده عين القارئ التي تتقـــدم علي سطر من الكلمات المطبوعة ممتد من الشمال إلي اليمين من أول صفحه حتى آخر صفحه من الرواية . أن تركيب الرواية يتألف إذن من سطر واحد طويل له بداية وله نهاية . والتحدي الذي جاءت به وفرصته لعبه المغامرات هو أنها حطمت هذا التركيب السطري ، أو الخطي ، وعرضت أمام القارئ رواية مثل المتاهة أو مثل لغز البحث عن الكنز ، في تخطيط انسيابي حر ، وإذا استخدمنا عبارة لويس بورج : كأنها حديقة كلها طرقات متشعبة (سكه أبو زيد كلها مسالك) . وفيها يسترشد في المسئولية ــ بـــالمعني الحرفـــي للكلمه ــ مع القارئ في وضع خطه روايته . أن هذا التطور يفـــتح أبـــواب عالم كامل جديد من الروايات لا حصر لها .

ويتضح حجم قوه وتأثير هذا لمفهوم الجديد للرواية عندما نتناول نوعاً من الروايات الخفيفة ، كالروايات البوليسية التي تسير علي خط مستقيم ، وهـــو محاولة الاجابه علي سؤال واحد : من ارتكب الجريمة ؟ ســـتفتح الروايـــة بعرض سر ينبغي الكشف عنه ، وسيكون القارئ هو ضمير المـــتكلم فـــي الرواية ، وبينما هو آخذ في تحرياته قد يعين له أن يصدر الأمـــر بـــإجراء تشريح للجثه أو تحليل معملي معين أو إلقاء القبض علي فلان من الناس الخ ، ويمكنه مواصلة تحرياته بعقد لقاءات أو مواجهات مع أشخاص مشتبه فيهم ، أو فحص مواقع مريبة ، أي أنه باختصار يستطيع القيام بجميـــع أنـــشطة رجال المباحث الجنائية . وزيادة علي ذلك تتقدم الرواية في زمـــن واقعـــي بمعني أن تحقيقاً معيناً مع أحد المشتبه فيهم قد يستغرق ســـاعة أو ســـاعتين

حسبما يترأى للقارئ ، وهكذا ، وربما هبط الليل عليه أثناء السفر ، وقد يعثر في طريقة علي ضحية جديدة . بل أن البرنامج قد تدخل فيه تقلبات الطقس التي تقع بطريقة عشوائية غير مقصودة ، فإذا الطرقات المأمونه تصبح غير مأمونه للسفر ، وإذا المطارات لا تصلح لهبوط الطائرات لفترة زمنية محدده .. وهكذا.

هناك ما لا نهاية له تقريباً من الإمكانيات في تطورها هذا الطراز من الروايات ، وإذا كانت القصة المبسطة نوعاً ما ــ إلي أوردناها فيما سبق تطويلها فقرات قليلة بسهولة بالغة بما لدينا من مفهوم محدود للوسائل المستخدمة أمكن للقارئ أن يتصور أي عالم شاسع بلا حدود تستطيع الرواية المتفاعلة معه أن تخلقه وتفتح أبوابه أمامه في خلال عقود قليلة فقط من السنين ، خصوصاً عندما يتقدم كتاب ومؤلفون علي قدر من الجدية والأصالة فيدلون في هذا المضار الجديد الخلاق .

البيئة الكومبيوترية تؤدي إلي إيجاد شبكه اتصالات عالميه :

يبدو أن مجال اللعبه الإلكترونية تتجاوز غزاه الفضاء والرواية المتفاعلة مع القارئ ، أن أية لعبه هي في الوقت نفسه نشاط اجتماعي . والأندية المؤلفة من أعضاء يشتركون معاً في اهتمام معين أو هواية معينه هي أيضاً شكل من النشاط في وقت الفراغ ، والبيئه الكومبيوترية من شأنها أن تؤدي إلي ازدهار تلك الجماعات والأندية بعد أن يتم ربط الكومبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التليفوني المباشر . وواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصال اللاسلكي ــ التي قفزت بها نظم الأقمار الصناعية وبصريات الألياف الزجاجية قفزات إلي الأمام مما جعل من نظام الكومبيوتر المنزلي في حلقه في سلسله أو خيطاً في شبكة الاتصالات الواسعة تضم العالم كله .

مثل هذه النظم ستسهل تبادل الرسائل ، مؤديه إلي أوسع اتــصال بــين الأشخاص الذين يشتركون معاً في أي اهتمام أو أية هواية معينــه . وهــذا سيساعد علي تكوين جمعيات وأندية ينتمي إليها أعــضاء لا يلقــي أحــدهم بالآخر علي الإطلاق ولكنهم يتبادلون بكل سهوله وفي أي وقــت الرســائل والمعلومات والأفكار والآراء . أما أصحاب الفذة التي تتطلب مواهب نــادرة فقد يحققون اتصالات سهله وسريعه بزملاء لهم يشاركونهم حماســتهم ولــو كانوا في أي مكان من العالم ، وليس كما هو الحال الآن عندما تتقطع أسباب الاتصال بعوائق تافهة مثل بعد المسافة أو عدم توفر البيئة الملائمة للاتصال .كيف يمكننا أن نقوم الآن تأثير مثل هذه الجمعيات والنوادي ذات الاهتمامات الخاصة النادرة علي المجتمع ككل ، وهي عاده اهتمامات تتجــاوز حــدود الأوطان ؟ يجدر بنا أن نبدي ملاحظة في هــذا الــصدد وهــي أن أجهــزة الاتصال والإعلام إذا كانت حتى الآن بالضرورة منتجات تدخل المرور علي أكبر عدد من المشتركين فيها فإن هذه الشبكة من الاتصالات الكومبيوتريــة ستمد الخبير المتخصص بحاجته ، والتالي تعزز الاتجاه نحو الفردية بدلاً من الاتجاه نحو الشمولية .

<u>مكتبات بأكملها عند أطراف الأنامل :</u>

ولن تقتصر شبكات لاتصال الكومبيوترية علي تمكين أجهزة الكمبيــوتر المنزلية من أن يتصل أحدهم بالأخر ، بل ستمكنها من اتصال بشبكات قواعد وبنوك المعلومات التي تكونت فعلاً . وقواعد المعلومات أو بنوك المعلومات تحتوي علي أي شئ يخطر علي البال ، من علم الظواهر الجوية إلي آخــر الأخبار العالمية إلي البحوث العلمية في جميع فروع العلــم ، إلــي الــدقائق الرسمية إلي دوائر المعارف إلي القانون ... الخ ، مكتبات كاملة ستكون عند أطراف الأصابع رهن ضغطه علي زر .

ولا يزال من المستحيل الآن تقويم أبعاد التأثير الذي سيحدثه هذا التطـــور علي كل من المجتمع والفرد ، مثال واحد علي ذلك / أنه بوجود جهاز طبع بأشعة الليزر في البيت يمكن أن ينسخ حسب الطلب أيـــة ورقـــه أو نـــشره موجودة في أي مكان في طرف دقائق ، فإذا رغب شخص مثلاً في الحصول علي جميع الآراء التي أبديت أو التعليقات التي نشرت في جميع أنحاء العالم ، فلا يحتاج الأمر منه إلي أن يضغط بطرف اصبعه علي الزر الـــصحيح ، وسيقوم نظام الاتصال العالمي بالنقاط المعلومات المطلوبه من قواعد وبنوك المعلومات الخاصة بالصحف وأجهزة الأعلام المنشرة في جميع أنحاء العالم ، ثم يجمعها ويبوبها ويفرسها ويطبعها بمطبعة الليزر المنزلية بدرجه عاليه جداً من الكفاءة ، وبسرعة مئه صفحة في الدقيقة تقريباً . وبينما يتضح أمام أعيننا أثر هذا التطور التكنولوجي الذي بات أقرب إلينا من ناحية الـــشارع القريب علي صناعه نشر الكتب والمطبوعات بجميع أنواعها فإن حجم الأثر الذي سيتركه علي المجتمع ككل هو أقل وضوحاً الآن **قوة تأثير محـــرره للإنسان :**

مجتمعنا الحالي مجتمع حقائق ومعلومات . القيمة فيه مرتبطة بالمعرفـــة بالحقائق الموضوعية . أي شخص يتمتع بذاكره موضـــوعية ســـرعان مـــا يعترف به عالماً من العلماء ، ولكن قد لا يستمر هذا الحال علي ما هو عليه في المستقبل . قد يصبح مجتمعنا مجتمع أسئلة لا مجتمع معلومات . انك إذا عرفت السؤال الصحيح الذي تريد توجيه فإن نظام الاتصال الكومبيـــوتري علي استعداد للإجابة علي سؤالك . الحقائق والمعلومات ستقل قيمتها . القيمة الكبيرة أو المكانة الرفيعة ستكون لا لمن يعرف بل لمن يعرف أنه يجهـــل ، أي بمعرفة مواضع جهله لا بحجم ما لديك من معلوماتك . وسيكون العـــالم الخبير المتخصص هو الشخص الذي يعرف أنه لا يعرف الإجابة لا الشخص الذي يعرف كل شئ في مجال تخصصه . ولا بد من التسليم بـــأن شـــبكات

الاتصال الكومبيوتري وبنوك المعلومات قد تتعرض لاساء ، استخدامها بواسطة مجانين حب الاستطلاع الذين لا يردعهم شئ لمواصلة فضولهم ، بالجري وراء التفاصيل ، والتقارير العلمية والوثائق الرسمية والعامة وأرشيف التاريخ ...الخ .

ومع ذلك لا ينبغي أن يجعلنا هذا نفقد رؤيتنا لما تنطوي عليه شبكه الاتصال الكومبيوترية من إمكانيات هائلة في تشجيع التعمق لا السطحية وتعزية الروح الفردية لا الاتجاه نحو الشمولية . فالواضح أن وسائل الإعلام الجديدة هذه تتميز بخصائص مختلفة عن خصائص أجهزة الإعلام الحالية ، لا سيما خاصية التفاعل المتبادل مع مستخدمي هذه الأجهزة ، وامكانية تلبيه احتياجاتهم والإجابة علي أسئلتهم هذه الخصائص من شأنها أن تزيد من آمالنا في أن تصبح أجهزة الإعلام الإلكترونية قوه تحرريه ، تحرر الإنسان وتطلق مواهبه الشخصية من عقالها ، بدلا من أن تدعم جانب الشمولية وصب الناس في قالب واحد .

إمكانيات عديدة حققت :

كل هذه الإمكانيات ستتحقق إلي حد ما داخل نطاق البيئة الإلكترونية ، ويمكن الوصول إلي الألعاب الإلكترونية بمثل السهولة التي نصل بها إلي المكتبات أو البنوك أو أشرطة الفيديو .. فمثلاً ستصبح التسهيلات الإلكترونية داخل المنزل صوره تقريبية من مجمع من أجهزة يتألف من : منفذ كومبيوتر + مخزن معلومات + راديو + ستريو + تلفزيون + جهاز تسجيل ؟ وسيتحقق تكامل واندماج كل هذه الأجهزة الإلكترونية معاً في نظام كومبيوتري تختزن فيه نسخ الفيديو والتسجيلات الصوتية والنصوص المكتوب معاً ، وترتب بشكل رقمي ، ويمكن الوصول إليها في أي وقت من أية نقطه من نقط الاتصال العديدة المنتشرة في أنحاء البيت حسب الطلب ، وهناك جهاز إخراج إلكترونى عبارة عن شاشة تليفزيون مسطحة مساحتها

٣×٢ متر مربع ذات حساسية فائقة . ومثل هذه الشاشات تستطيع أن تنسخ وتعيد عرض واخراج نسخ مرئية وصوتية وأفلام ولوحات الرسم التي يرغب المشاهد في مشاهدتها . كما ستسمح هذه الأجهزة المنزلية المجمعة بعرض العديد من ألعاب الفيديو المثيرة ، ومشاركة أهل البيت في أي رواية ذائعة ومنتشرة من روايات التكامل المتبادل مع القراء ، كما ستسمح بالاتصال بأي أشخاص أو بنوك معلومات في أي مكان من العالم .

<u>مطلوب سياسة لتنظيم استخدام أجهزة الاتصال :</u>

وثمة سؤال مثير يتعلق بالأذهان : هل هذه الصورة للمستقبل تدعو إلي التفاؤل أم إلي التشاؤم ؟ الإجابة تتوقف علي عدد من الظروف والملابسات . إن ما هو قاطع وحاسم الآن بشأن استخدامنا لأجهزة الاتصال الحديثة هو أن تحقق هذه الأجهزة الأغراض السليمة التي صنعت من أجلها ، وهي : تحسين وسائل إمدادنا بالمعلومات وزيادة وعينا السياسي ، وزيادة مشاركتنا في واقع نعيشه ويزداد كل يوم تعقداً .

أن من الممكن السير في طريق إيجابى لتنمية وسائل الاتصال والإعلان ، وهذه لا يكون إلا بعد أن نأخذ في الاعتبار عدداً من المسائل المتعلقة بالسياسة المنظمة لاستخداماتها . وفي غيبة سياسة محدده وواشحة لاستخدامات وسائل الإعلام الجديدة ، فلن يتوقف غزاه الفضاء عند احتلالهم وصالات الألعاب ، بل سيغزون حجرات الاستقبال في البيوت ، ويحتلون مخيلة الأفراد ، وسيحولونهم إلي مدمنين لقصص مغامرات مختلفة ، وسيزيد من غربة الناس وانعزالهم عن عالمهم الواقعي الموضوعي أكثر مما هم اليوم . ستصبح شاشات التليفزيون البانورامية في بيوتنا جدران سجون ، وأقفاصاً إعلامية لن يفلت منها أي إنسان ، وستزداد عزله الفرد عن رفاقه من البشر ، يتحاشي مواجهة التحديات وخيبات الآمال التي يعج بها عالم واقعي مرير ، مفضلاً أن يلعب دوراً في عالم خيالي تصنعه له الألعاب

الإلكترونية ، بدون ساسه واعيه رشيدة ، ترسم حدود استخدام أجهزة الإعلام والاتصال الجديدة ، فإن تطور هذه الأجهزة سيتجه بكل تأكيـد إلـي دعـم مؤسسات السلطة القائمة في مجتمعنا الحاضر سواء علي المستوي القومي أو الدولي . وسيصبح إدمان العاب الفيديو وغيرها من البدع الإلكترونية إحدى لعنات البلدان المتقدمة تكنولوجيا ، مثلما يمكن أن تصبح إمكانياتها الإيجابية خيراً وبركه .

والخلاصة أنه من الممتع أن نتناول بالبحث إمكانيات عصر إلكتروني قادم ، وأن نتبين أن العاب الفيديو ليست مجرد أجهزة بارعة وبدع جديـده ، بل هي من حيث المبدأ شئ مختلف تماماً . أنها صوره بأن تغدق علينا فوائد إيجابية قيمه .. ومن المثير حقاً أن نري في البيئة الإلكترونية القادمة وضعاً جديداً يبرز إلي الوجود ، وضعاً تكون فيه صـوره الإنـسان الفـرد أكثـر وضوحاً ، ويتحكم في مصيره علي نحو افضل مما هو اليوم . ولكـن هـذه التغييرات إلي الأحسن لن تتحقق إلا إذا نجحا في إيجاد الـسياسة الـسليمة لاستخدامات أجهزة الإعلام والاتصال والبيئة الإلكترونية .

<u>الألعاب الإلكترونية للصغار وسيلة لتحسين نوعية التعليم :</u>

ما يزال ينظر إلي الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها أنها وسـيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه ، ولا يعني أنه بديل للمعلم ، وانما كمصدر إضافي ومعم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم . والحاجة لمثـل هـذا النوع من الألعاب في سنوات العمر المبكر مهماً للغاية لاعتبارات :

ـــ أنها أخطر مراحل النمو الإنسانى والتي تؤثر في بـاقي مراحـل العمـر الأخرى .

ـــ أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم .

ـــ يمكن للصغار التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليمات

المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية .

ـ أن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي ، والتعلم بالاكتشاف ، والمحاولة

والخطأ ، والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوفر في

تصميم ومحتوي أي لعبه .

ـ تختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم وتساعده علي القيام بوظيفته

كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال .

ـ تعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن مستوي نمو الأطفال وقدراتهم وذلك إن أحسن

تصميم لهذا الغرض .

أسس ومبادئ لاختيار الألعاب الإلكترونية للأطفال .

ينبغي التمييز جيداً بين عدة أنماط لبرمجيات التعليم والتعلم المعزز بالحاسوب فهناك نمط التدريس الخصوص **Tutorial** ، ونمط التدريب والمران **Drill & practice** ، ونمط حل المسائل والتمارين **problem solving & Exercise** ونمط التشخيص والعلاج **Diagnostic & proscriptive** ونمط المحاكاة وتمثيل المواقف (النمذجة) **simulatin**

أما نمط الألعاب التعليمية **Instruction Games** قد يستفيد من الأنماط السابقة في بعض الأسس التصميمية ولكن هناك اعتبارات أساسية تخصها .

ـ لا بد أن تحقق البرمجية التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية وتدعم المنهج بطرق

مباشرة أو غير مباشرة .

ـــ عدم التركيز علي التدريب والممارسة حيث إنها لا تزيد عن كونها كتاب يستغل إمكانات

الكمبيوتر ، كما أنها تحد من إبتكارية الطفل ، وخيالاته ، وإبداعه وتؤكد علي عمليات

التذكير والحفظ .

ـــ لا يدخل فيها عنصر الفوز والهزيمة ولا تتطلب التنافس .

معايير اختيار ألعاب تعليمية إلكترونية للأطفال :

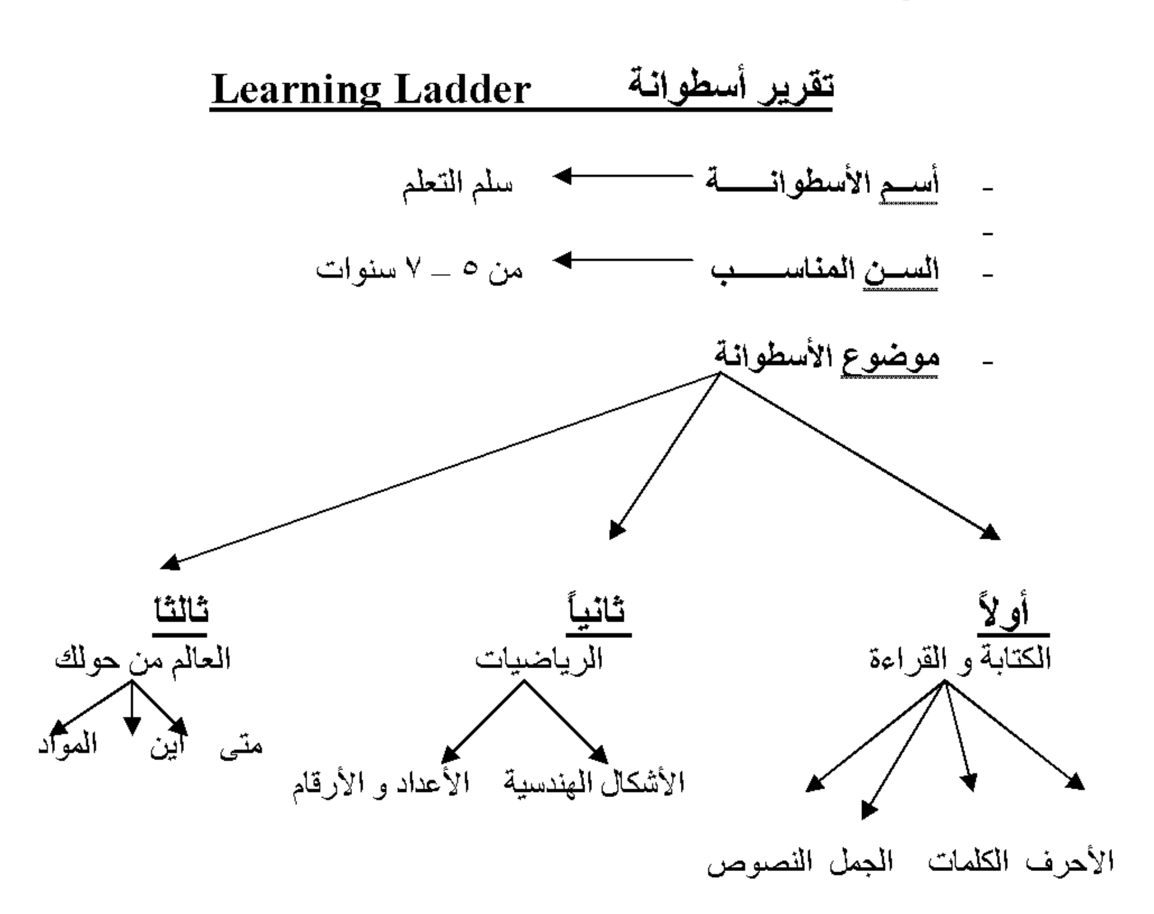
من المعايير المهمة التي يجب مراعاتها :

- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة فـــي شـــكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها .
- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
- أن يراعي المحتوي مستوي نمو الأطفال .
- أن تكون أنشطته جديده ومبتكرة .
- أن يؤكد علي تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منهما .
- أن يعرض بطرق مشوقة ويستخدم الأسئلة ، والأمثلة ، والمحاكاة ، والدعابة ، وغيرها .
- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عامـــل أساســـي لزيـــادة الواقعية وتخبر الطفل بخطأه وتوجهة إلي الطريقة الصحيحة .
- أن تستخدم المثيرات البصرية ، كالصور ، والأشكال ، والرســـوم ، وتقدم المعاني بشكل ملموس ، وتقدم الأشياء في شكل عيالي .
- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت انتباه الأطفال .
- أن تعبر عن فكرة واحده غير متشعبة .

- أن تحتوي علي الموسيقي والإيقاع لإيقاظ انتباه الأطفال في محاولتهم للتعامل مع أنشطة اللعبة .
- أن تحتوي علي مشاهد وروائع الطبيعة المحيطة بالأطفال كالسماء ، والأزهار ، والأشجار ، والطيور .
- سهولة استخدام اللعبة من حيث تشغيلها من قبل الطفل ، وامكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة ، وتحكمه في سرعة عرض النشاط ، وأن تكون الأيقونات والصور كبيره وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة ، وتمكن الطفل من طباعة أي جزء بسهولة .

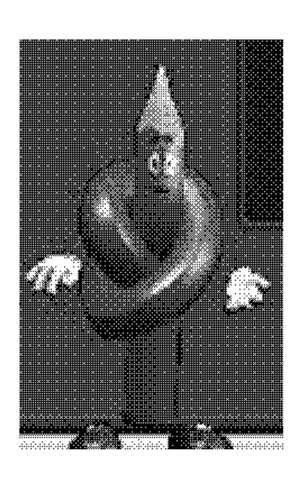
تقرير أسطوانة Learning Ladder

- **أسم الأسطوانة** ← سلم التعلم
- **السن المناسب** ← من ٥ – ٧ سنوات
- **موضوع الأسطوانة**

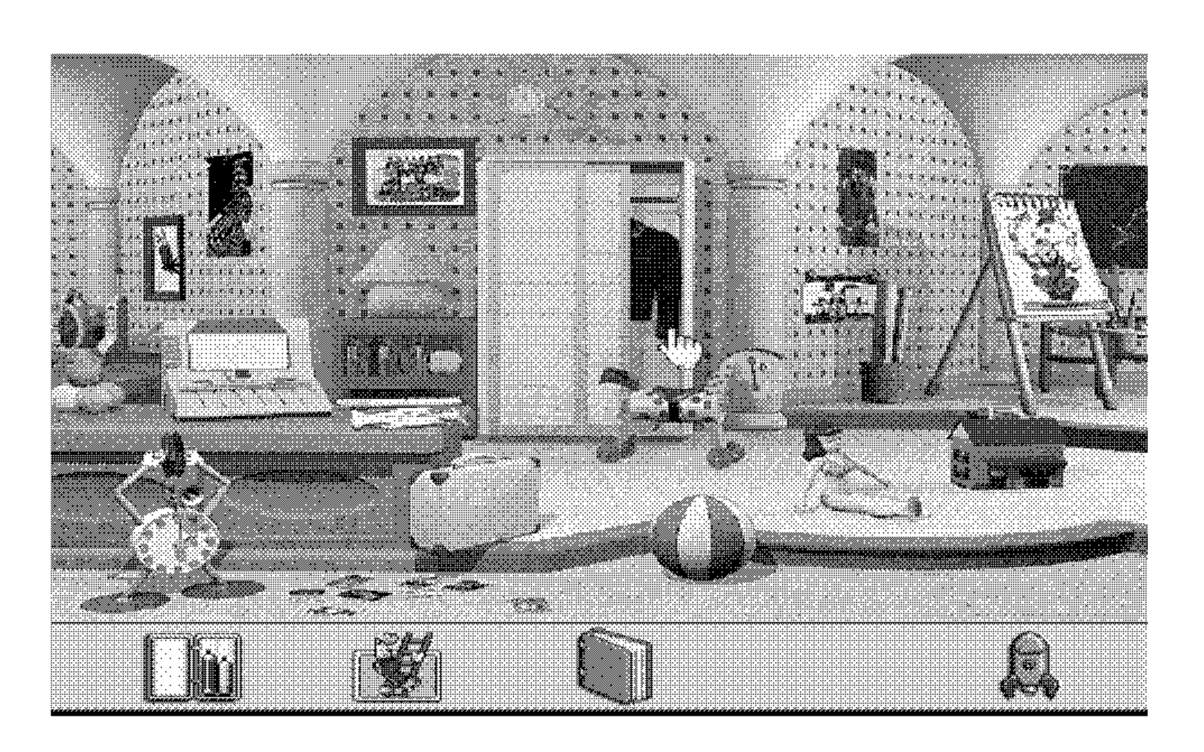


- **الإخراج**

<u>أولا:</u> قلم رصاص متحدث يدعو الطفل لزيارة الأماكن المختلفة في حجرة اللعب و التعرف على الأنشطة التي يمكن أن يزولها الطفل في كل ركن.



<u>ثانياً:</u> حجرة لعب مكونة من أركان كل ركن من أركان الحجرة به عدة أفكار تتضمن أنشطة مختلفة يمكن للطفل أن يزاولها مثل:



المهارة المستخدمة	نوع النشاط	الركن
الإبداع و الرسم و تنسيق الألوان ←التذوق الفني	طباعة الكروت، دعاوى، كرنيهات	آلة الطباعة

جهاز كاسيت	لاستماع الألحان و الغاني المختلفة و يمكن تسجيا الأغاني بصوت الطفل و استخدام الميكرفونات	الاستماع و ترديد اللحن، الذاكرة السمعية
ركن الكتب	كتاب ناطق يعلم الأبجدية كتابة و قراءة فضلاً عن القصص الناطقة	الكتاب و القراءة، التركيز و الاستماع
آلة الكتابة	يكتب الطفل ما يشاء مع أما كنية طباعته	الكتابة
صور للتلوين	يلون و ينسق الطفل الألوان عندما يقوم بتلوين اللوحة	تنسيق الألوان التذوق الفني و الجمالي

<u>ثالثاً</u>: شريط أدوات في أسفل الشاشة يتضمن:

١- **<u>صاروخ</u>** للخروج من البرنامج

٢- **<u>صورة مصغرة لحجرة الألعاب</u>** تؤدي إلى دخول حجرة الألعاب لمزاولة الأنشطة

٣- **<u>كتاب طوابع و ملصقات</u>** يتضمن الجوائز التي يحصل عليها الطفل كلما أجاد حل المسائل

٤- **<u>سلم التعلم و علبة القلم المتحدث</u>** تدخل الطفل إلى التمارين المختلفة في الرياضيات، الكتابة، القراءة

٥- **<u>مقلمة للألوان الخشبية</u>** نتيجة الطفل في التمارين المختلفة التي قام بها



الشـــرح

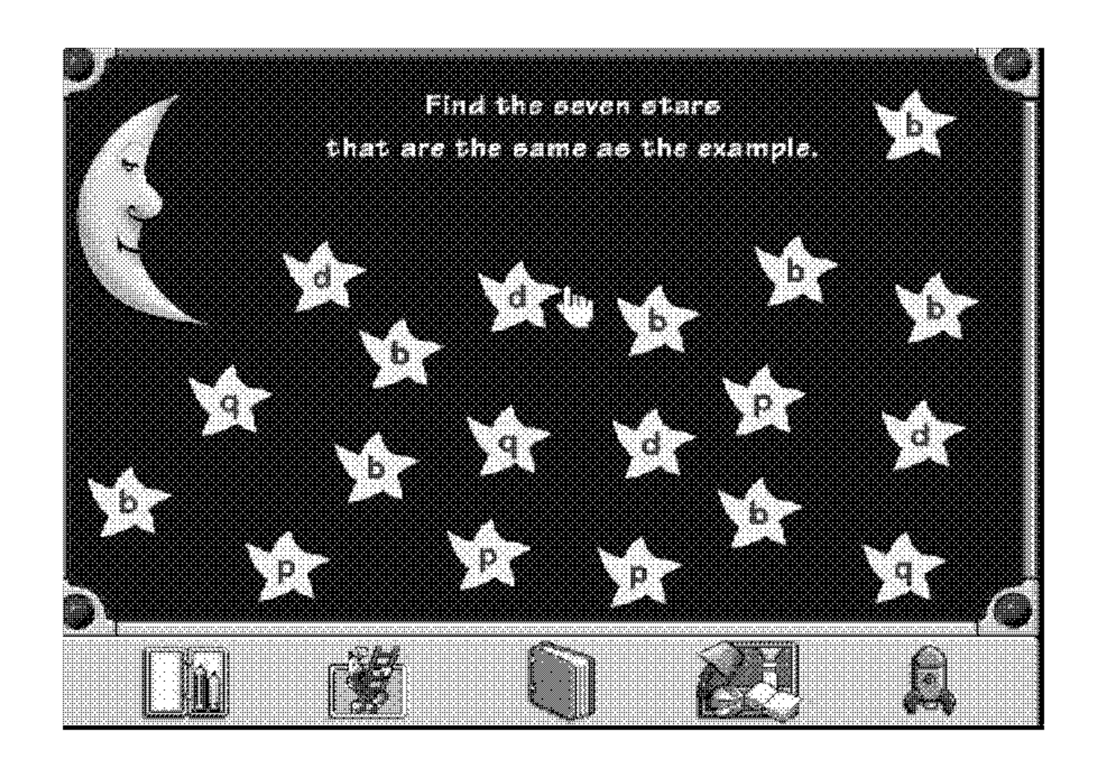
- سوف أشرح سلم التعلم إذ أنه الجزئية الأهم في الأسطوانة و التي يتدرب من خلالها الطفل على الرياضيات، الكتابة و القراءة
- تدخلنا أيكونه القلم الرصاص على سلم التعلم في شريط الأدوات أسفل الشاشة كما ذكرنا من قبل إلى شاشة كبيرة بها ثلاثة اختيارات:

١- الكتابة و القراءة
٢- الأرقام و الأشكال
٣- العالم من حولنا

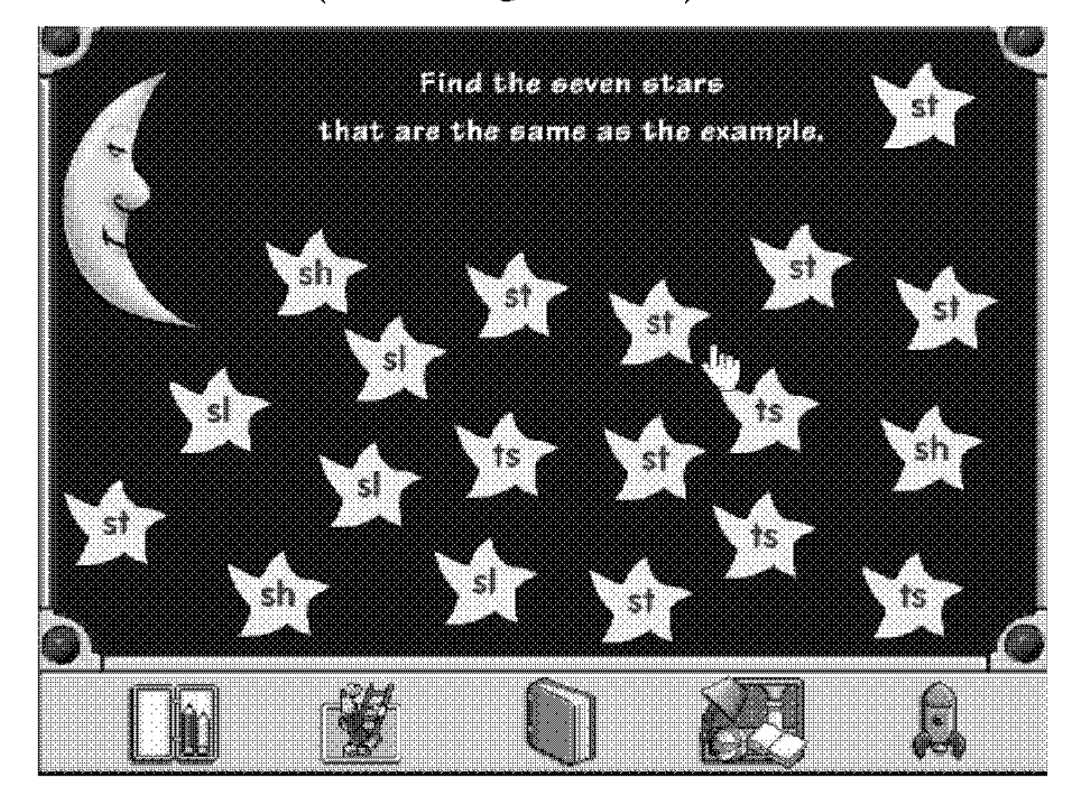
١. الكتابة و القراءة

التمرين على	شرح الألعـاب المختلفـة	الغرض من التمرين و المهارة المستخدمة
الأحرف	١- التعرف على حرف معين بين	١. قوة الملاحظة

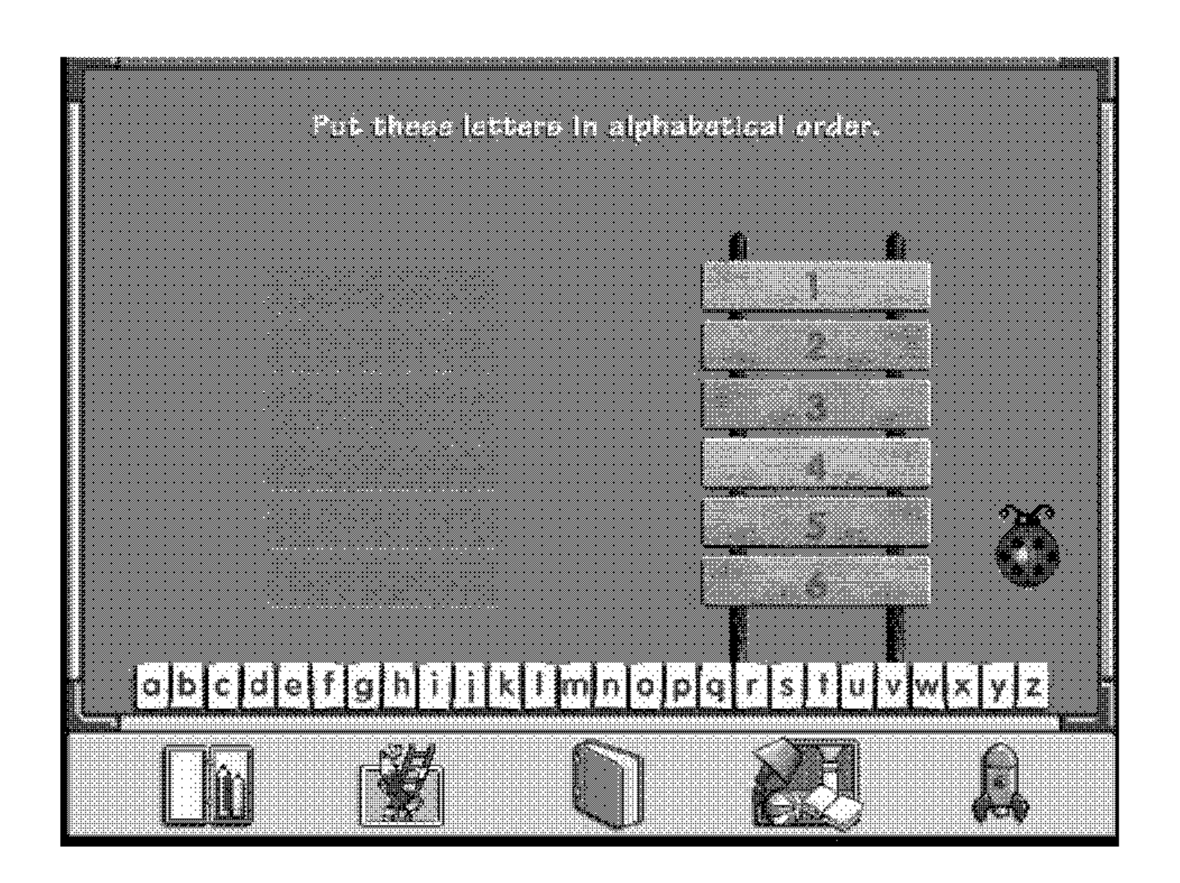
	مجموعة من الأحرف المتشابهة مثل b و **التعرف عليها بين** P ، b ، q ، d ٢- التعرف على مقطع كلمة مكونة مثلاً من حرفين بين مجموعة من المقاطع التي تشبهها مثل if ، fi ، pi ، id ، ip ٣-- ترتيب الكلمات طبقاً للحروف الأبجدية البادئة بها الكلمة	٢. الحرف في ذهن الطفل أي الذاكرة البصرية ٣. ترتيب و تنظيم المعلومات



١ - (التعرف على حرف معين)



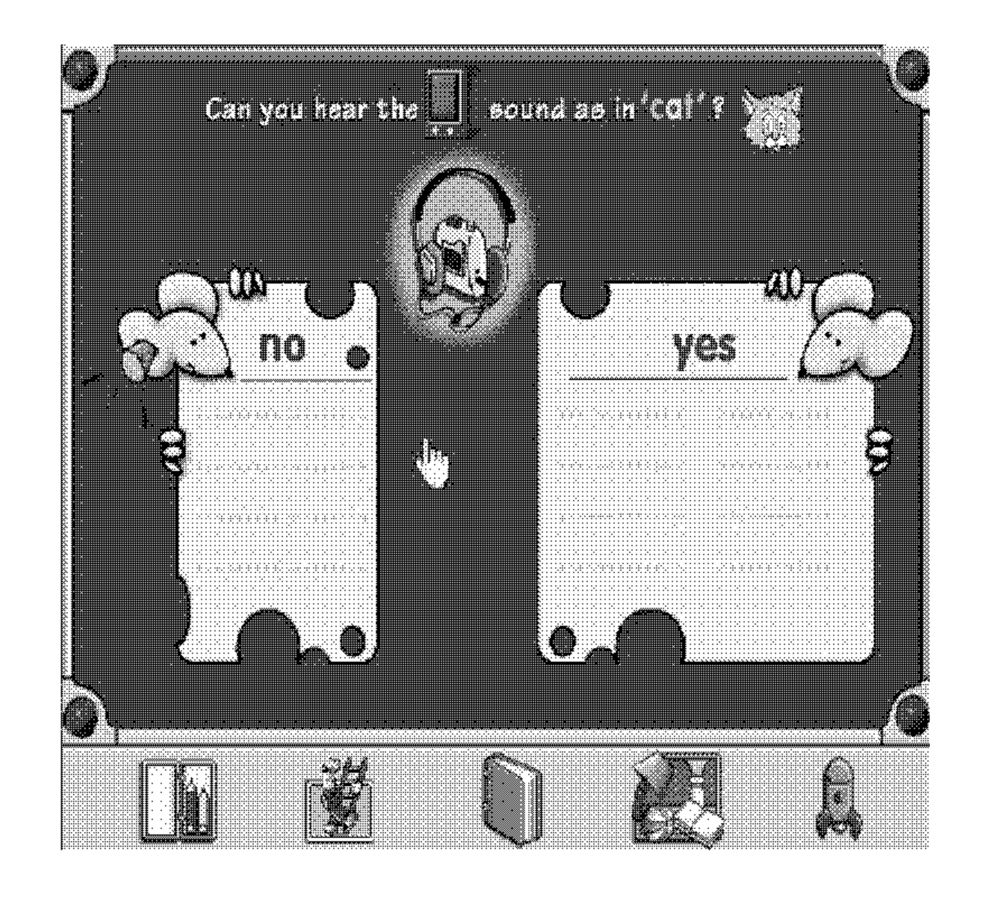
٢ - (التعرف على مقطع كلمة مكونة مثلاً من حرفين)



٣— (ترتيب الكلمات طبقاً للحروف الأبجدية البادئة بها الكلمة)

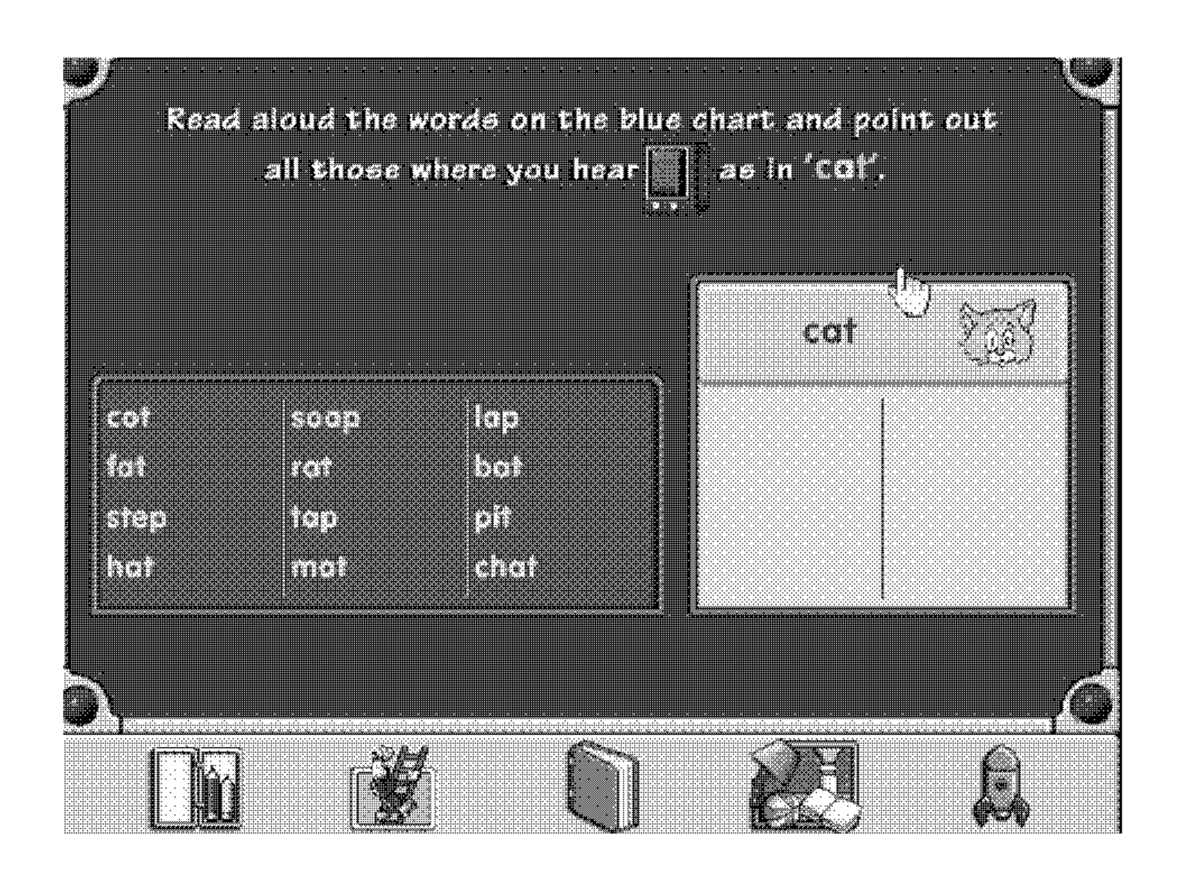
صوت الحرف	١.سماع صوت الحرف ثم يقوم القلم بنطق عدة كلمات بعضها يتضمن صوت الحرف و البعض الأخر لا يتضمن صوت الحرف، على الطفل عمل مجموعتان من الكلمات أحدهما للكلمات المتضمنة صوت الحرف و الأخرى للكلمات التي لا تتضمن صوت الحرف مثل <u>a</u> <u>a</u>pple ، <u>t</u> <u>t</u>ree <u>C</u> <u>C</u>at , ------------------------------ ٢- عدد من الكلمات المكتوبة بها حرف	١. الاستماع ٢. الموسيقى اللغوية

	معين. مطلوب من الطفل أن يتعرف على الكلمات المكتوبة أمامه التي تتضمن صوت الحرف المطلوب مثل (Z) **Lazy** ، **Lizard** و يدخلها في جدول أسفل الحرف المطلوب	------------------- ١. القراءة و استرجاع صوت الحرف في الذهن و الشكل الذي يكتب به و التعرف عليه ٢. الذاكرة البصرية و السمعية



١ -(سماع صوت الحرف)

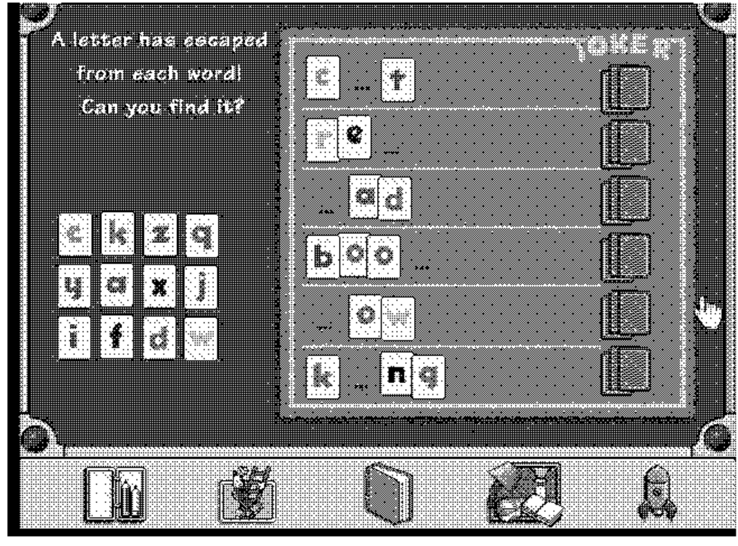




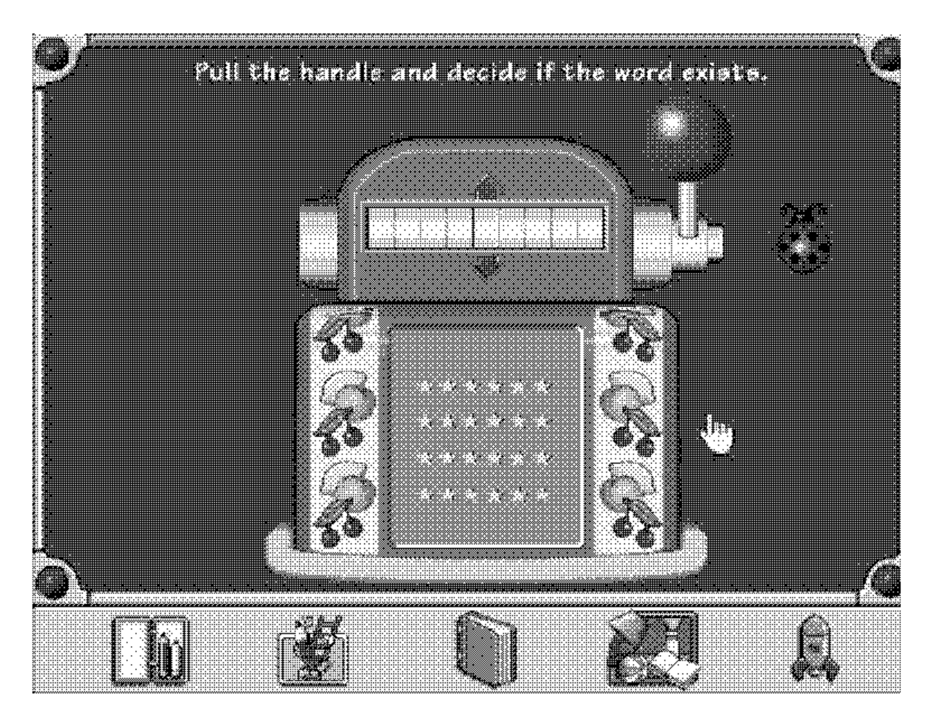
٢- (عدد من الكلمات المكتوبة)

مطلوب من الطفل أن يتعرف على الكلمات المكتوبة أمامه التي تتضمن صوت الحرف المطلوب

الكلمات		
	١- عدد من الكلمات ينقصها حرفاً على الطفل أن يكمل الكلمات بكروت عليها أحرف	١. التعرف على الكلمة ٢. استرجاع شكل الكتابة ٣. الكلمة في الذهن ٤. التعرف على الحرف الناقص
	------------------	----------------
	٢- آلة كتابة عليها كلمة مكتوبة قد يكون لها معنى و قد تكون ليس لها أي معنى، على الطفل التعرف على الكلمات التي لها معنى أما الكلمات التي ليس لها معنى فعلية تغير الحرف الأول للكلمة حتى يصبح لها معنى مثل <u>t</u>ig - <u>b</u>ig	١. التعرف على كتابة الكلمات ٢. التفكير في الحلول البديلة لتغير الحرف الخطأ أخر مناسب
	٣- أحرف عديدة و المطلوب تكوين كلمة لها معنى من تلك الأحرف مثل a v n ⟵ van	١. البحث عن أفضل الحلول ٢. الذاكرة



١ - (عدد من الكلمات ينقصها حرفاً)



٢ - (آلة كتابة عليها كلمة مكتوبة قد يكون لها معنى و قد تكون ليس لها أي معنى)

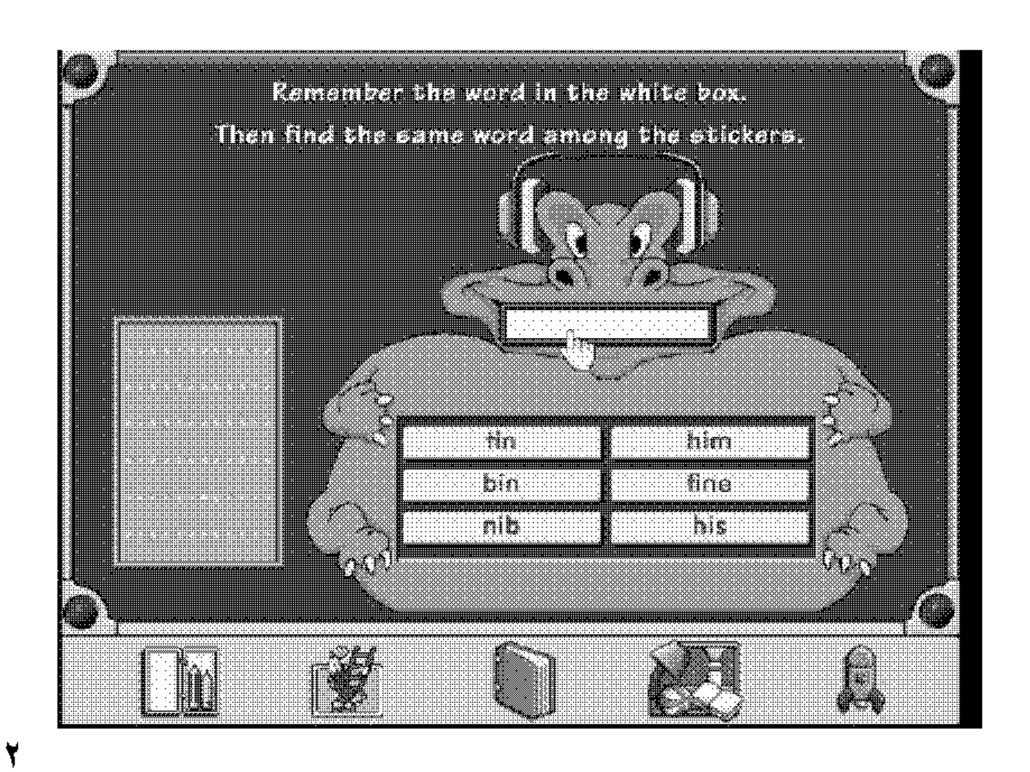


٣ - (أحرف عديدة و المطلوب تكوين كلمة لها معنى من تلك الأحرف)

	١- عدد من الكلمات المكتوبة يسمع الطفل الكلمة وعلية التعرف عليها ضمن الكلمات و الضغط عليها	١. تحليل ما يسمع إلى الحرف ٢. الذاكرة
	٢- ظهور الكلمة عدة مرات ثم اختفائها ثم ظهور عدد من الكلمات الثابتة على الطفل التعرف على الكلمة التي اختفت ضمن الكلمات الموجودة أمامه	١. الذاكرة البصرية
	٣- كلمة واحدة على الطفل حفظها ثم يضغط عليها فتختفي عليه كتابة الكلمة بالأحرف أمامه	١. الذاكرة البصرية ٢- تقوية الإملاء و حفظ شكل الكلمة ٣- قوة الملاحظة



١- (عدد من الكلمات المكتوبة)



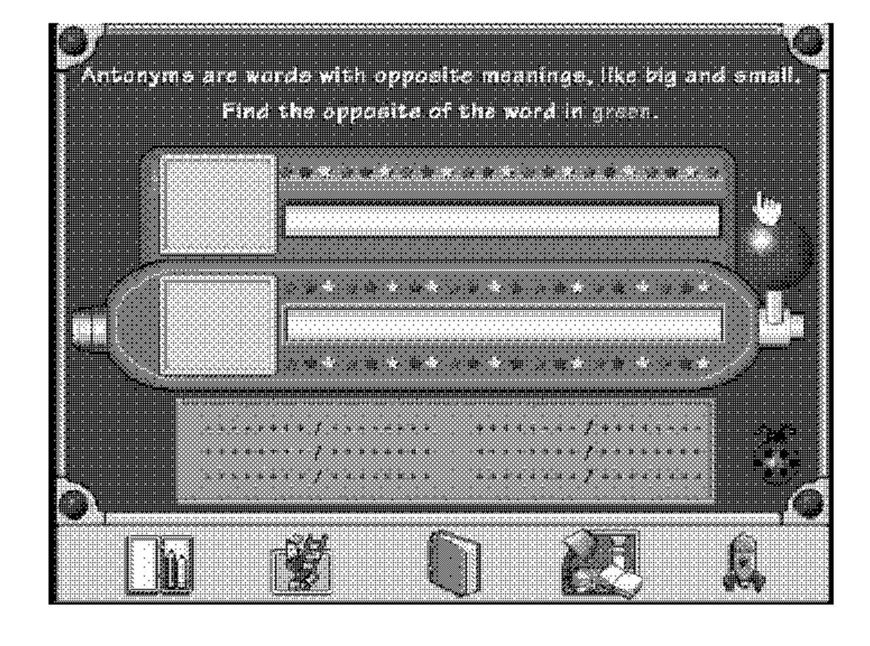
٢ –

(ظهور الكلمة عدة مرات ثم اختفائها ثم ظهور عدد من الكلمات الثابتة)

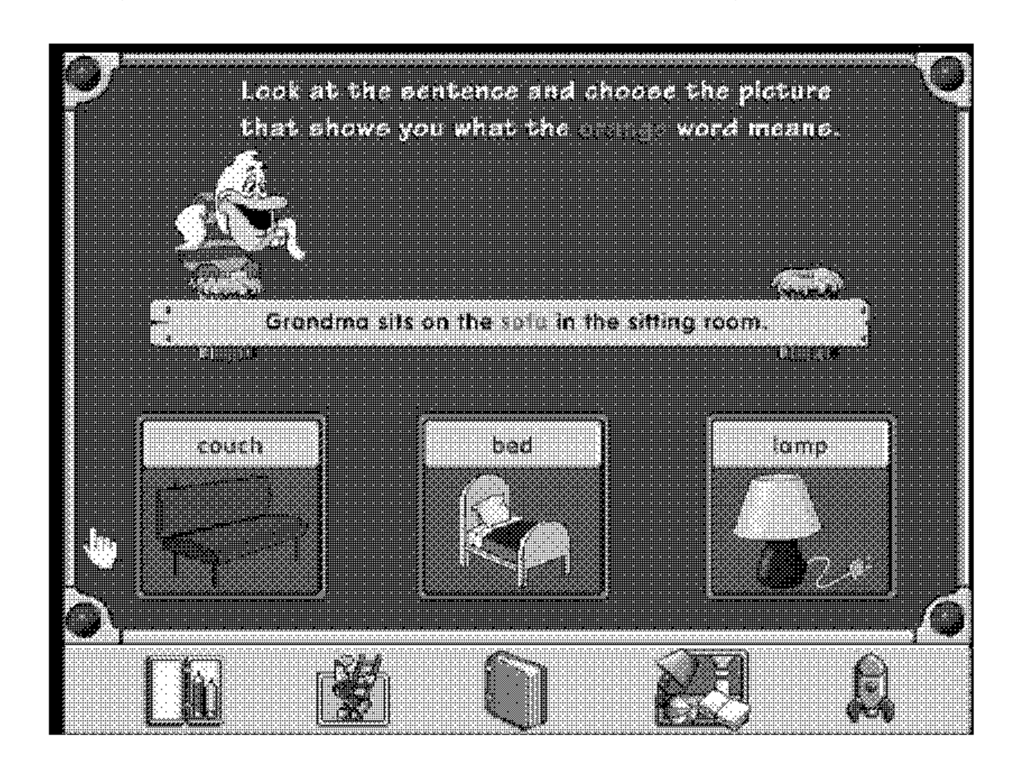


٣- (كلمة واحدة على الطفل حفظها)

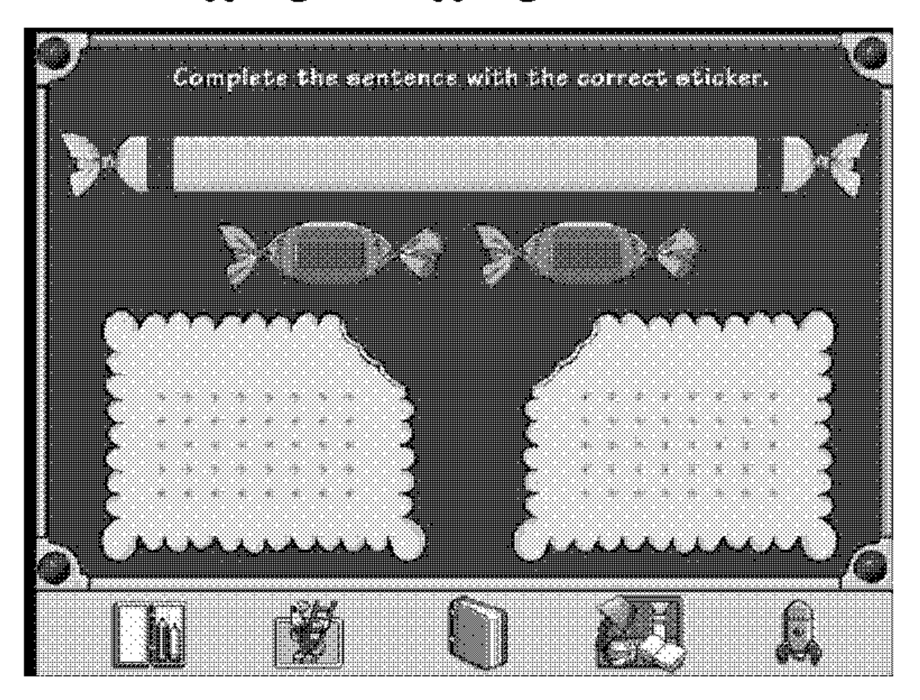
	١- شاشتان عليهما نفس الجملة مكررة مرتان و الجملة الأول تتضمن كلمة بلون مختلف عن لون بقية الكلمات في الجملة و على الطفل إيجاد عكس الكلمة ووضع عكس الكلمة في الجملة الثانية. تحت كل جملة صورة تدل على معنى الجملة المطلوبة ------------------------	١. فهم الكلمة ٢. التعرف على المعنى من خلال الصورة ٣. توسيع حصيلة الطفل من المفردات ------------------
	٢- عدد من الكروت تتضمن صور تمثل فعل أسفل الصورة جملة تشرح الصورة على الطفل أن يتعرف على كلمة مرادفه للفعل مثل: The dog was **frightened** The dog was **terrified**	١. توسيع حصيلة الطفل من المفردات ٢. الربط بين الشكل والمعنى
	٣- جملة ينقصها كلمة تتاح أمام الطفل . كلمتـــان لهم نفس الصوت و لكن معناهم مختلف كلمة ولحدة فقط هي التي تناسب معنى الجملة مثل: العين eye و أنا I البحر sea و يرى see	١. الإملاء ٢. الذاكرة الكتابية



١- (شاشتان عليهما نفس الجملة مكررة مرتان)



٢- عدد من الكروت تتضمن صور



٣-(جملة ينقصها كلمة)

الفصل الحادي عشر

ألعاب ذوي الحاجات الخاصة

تمهيد:

في هذا الموضوع ، سوف نحاول التركيز علي الأطفال الذين هم لسبب أو لأخر لهم احتياجات خاصة ، فربما يكونون معاقين جسدياً أو عقلياً أو كلاهما معـــاً ، أو ربما يكونون قد ولدوا في بيئة غير صحية فأصيبوا بالمرض ، وفهم مـــن يـــصبح غير قادر علي الحركة لفترة زمنية معينة .

ونظراً لأن وسائل وطرق التعامل مع الأطفال ذوي الإعاقـــات تعتبـــر معقـــده وتتطلب من الوالدين بذل مجهودات أكثر من التعامل مع الطفل العادي إلا أن الأمر لا يتطلب القلق حيث إنهم يمكنهم النظر إلي الطفل المعاق باعتباره طفلاً عادياً تماماً ، ويتطلب هذا منهم المعرفة وتحديد نوعية الأولويات ومهارتهم في التعامـــل مـــع المشكلات بشكل يسمح للطفل بالتعامل معها واقتراح الحلول ، وأن يكون لديهم قدراً مناسباً من الصبر حتى يمكنهم التعامل مع المشاكل في وقت الأزمات . وفي هـــذا الجزء نأمل في أن يعرف الوالدان أهمية اللعب والألعاب للطفل المعاق وحتى لغير المعاق وأن يتزودوا بقدر من الثقافة حول مسألة الألعاب التربوية لذوي الحاجـــات الخاصة .

<u>مفهـــوم كلمـــة معـــــاق :</u>

لكي نعرف مفهوم كلمة " معاق " بأسلوب عملي يجب أن نرجع مرة أخري إلي مفهوم الطفل العادي الذي ينشأ في أسرة عادية ، فهو يقوم ببعض النشاطات التلقائية التي تتصف بالاستمرارية والحركة الدائمة وهذا ما يتطابق مع حياة الطفل العـــادي ببيئة عادية ، وعندما يصبح هذا الطفل قادراً علي استخدام يديه وقدميه وفمه ، يبدأ في جر ومسك الأشياء ، ويقرب كل شيء حوله ويندهش لها حتى يتقبلها ويبدأ في اكتشاف طبيعتها وشكلها وطريقة اختلافها عن غيرها ، وبعد هذا يبدأ في تحديد ما يبعد عنه من هذه الأشياء وما يقاومه منها ، وما يستطيع تميـــزه وتعلمـــه ومـــا لا يستطيع وهكذا . ومن خلال هذه البيئة المحيطة بالطفل والمليئة بالتجارب العمليـــة

والناس يبدأ الطفـل فـي تحديـد هيكـل ونوعيـة المعرفـة والبيئـة المحيطـة به ، وأيضاً يبدأ في الإحساس بها عقلياً وشعورياً وشخصياً هذا الوصـف يعتبـر قاعدة للخبرة في هذا المجال وينعكس ذلك علي اعتبار أننا نفهم العالم مـن حولنـا علي أسس نمطية تسمح لنا باستيعابه وتطبيقه في الحياة .

وعلي العكس فإن الأطفال المعاقين بطريقة أو بأخرى مفتقدين الرغبة والقدرة اللعب مثل الأطفال الأخريين " الغير معاقين " .

بعض أنواع الإعاقة ترجع إلي تشوهات العمود الفقري ، وشلل المخ ، والعمي كل هذا يجبر الطفل علي عدم الحركة بحريه لدرجة أن لا يستطيع تحريك ذراعه ، وأنه يعاني من مشكلات في التحكم في حركات الأطراف ، مما يؤدي إلـي عـدم قدرته علي اللعب بل أنه من الممكن أن يزيح المنضدة نتيجة لحركات تشنجيه فـي ذراعه ، وأيضاً هذا المرض يسبب عدم قدرة الطفل علي أن يقيم رأسـه ، ولـذلك فهو لا يستطيع أن يري ما يريد أن ينظر في اتجاهه ، ولا يريد أن يبتعد بنظره عن الأشياء التي لا يريد أن يراها ، لا

يستطيع أن يمسك بأي شئ أو أن يتركه بسهوله ، ولا يـستطيع تحديـد المـسافة وأيضاً لا يستطيع رؤية ما يدور حوله .

وتلك المشكلات يدركها أي شخص تعامل مع الطفل المعاق ، ولكن من المهـم أن ننظر فيما وراء هذه الإعاقة ولا تحكم حكماً مطلقاً علي فشل أو عجز هذا الطفل ولكن لابد من دراسة الظروف والملابسات بدقة ومن ثم اتخاذ إجراءات التعامل مع الطفل كمرحلة أخري . مثلاً إذا لم يستطع الطفل بسهولة الحصول علي مـا يريـد فإنه يبدأ في رفض الفرص المتاحة له لكي يستكشف ما حوله في المنزل أو الحديقة ، والتي يأخذ الطفل العادي منها الخبرة والتعلم ، وبالنسبة للطفل طبيعي الحركـة فإنه يمكنه متابعة لعبة دائرية ، ويمكنه إعادة تشغيلها لعدة مرات لكي يكتسب منها خبرة ، ويكتشف تتابع إحداث تـشغيلها ، ويـتعلم منهـا بعـض الاسـتراتيجيات والأساليب لكي يوظفها فما يريد . وتبقي أشياء كثيره وإمكانات متوفرة لدي الطفل العادي القادر علي الحركة للعب مثل أن يفتح دولاب المطبخ لكي يكتشف ما بـه ،

ولكي يقارن بين أحجام لأشياء وبعضها ، وبالطبع لا يستطيع الطفل العاجز القيـــام بهذا إلا من خلال أناس آخرين ، وهذا يتوقف أيضاً علي المدة التي يقضونها معه ، ومدي المساعدات المقدمة منهم له ، ولذلك لا تعتبر عدم القدرة علي الحركة مجرد إعاقة جسدية ، ولكنها من الممكن أن تنمو إلي إعاقة فكرية وعقلية .

ومن ناحية أخري فإن الطفل الغير قادر علي الحركة فإنه أيضا محدود عاطفيـــاً واجتماعياً بغير الطفل العادي الذي يقضي معظم وقته مستمتعاً بكونه يعامل كطفل وبحنان وأيضاً يحس بامتنان ، ويحاط بمشاعر عطف وحنو عندما يقــوم بأعمـــال يكون فيها مستقلاً بذاته ومع ذلك لا يرتضي أي مساعدة
تعرض عليه ، إن الأطفال لهم متعة كبيرة في أن يقوموا بأعمال تخـــصهم وهـــذا يعتبر جزءاً مهماً جداً في عملية النمو .

أما بالنسبة للطفل غير القادر علي الحركة فإن فرصـــته فـــي الوصـــول إلـــي الإحساس بالثقة والقناعة تكون ضئيلة جداً ، ولذلك يجب علي من حوله أن يـــسعوا أو يصطنعوا الفرص لكي يوفروا بعض هذه الأحاسيس عند الطفل حتى لا يحـــس بهذا النقص . والطفل الذي يعيش بسلبية لا يتعلم ولا ينمو نمواً عادياً ، كما توجـــد قيود اجتماعية علي الطفل المعاق حيث إنه لا يستطيع أن يخرج إلي بقيـــة أفـــراد أسرته وإنما ينتظر قدومهم إليه ، وأيضاً المعاقين يفقدون فرص الاحتكاك مع الناس خارج نطاق الأسرة علي غير عادة الأطفال العاديين حيث إنهم يبادرون بفـــرص الاحتكاك بالآخرين كإسراعهم للباب عندما يدق بائع اللبن أو الجرائد اليومية . تلك المبادأة التي تخص الأطفال الإعتيادين يقابلها اللامبالاة عند الأطفال المعاقين .

هناك أربع مجالات تقيد الطفل غير القادر علي الحركة ، وتزداد هـــذه القيـــود نتيجة للتابع عدم القدرة علي الحركة ، وهذا تقرباً هو سبب عدم وجود طفل معاق في مجال واحد بذاته ولكن إعاقته تمتد ليصبح طفل متعدد الإعاقات وبهذا تتـــداخل عوامل مع أخري .

بعض الأطفال وخاصة المتخلفين عقلياً يكون استقبالهم للمؤثرات الخارجة قليلاً جداً خاصة مع الشهور الأولي لولادتهم ، فتعتبرهم أطفالاً مثـــالين good babies

حيث يذهبون للراحة إلي فراشهم بلا جهد من الوالدين ، وفي الماضي كـان الكـل يهنئ الوالدين اللذين لديهم طفل ذو متاعب قليلة ، وكانت أي كلمة استحسان عنـد الطفل تعني أنه طفل لا يحتاج لمن حوله ، ولا يطلب فهم شئ ، وبكلمات أخـري يمكن اعتبار الطفل الخامل تخلفاً في حد ذاته .

inactivity Itself retards

وبالتالي فالطفل المعاق ذهنياً يحتاج إلي تشجيع إيجابي ومستمر لكي يتصل بالعالم من حوله ويعش معه مما يؤد إلي تقدمه بالقدر المستطاع لأنه لا يجب أن يحبس ما بداخله من حماس وأثاره مثل الطفل العادي تماماً .

وهناك مثال آخر يختلف ولكن له نفس النتيجة التي تقلل من خبرة الطفـل فـي اللعب والتعلم وهو الطفل الزائد ف الحركة والنشاط hyperactive فهـو طفـل غالباً ما يكون متوتراً بإسمرار ومثل هذا الطفل يعب عليه أن يركز أو ينتبه إلي أي شئ لأكثر من لحظة أو لبعض الوقت . وهناك نوع ثالث وهو الطفل الزائد الحركة لبعض الوقت من اليوم .

hyeractive for parts of the day

وهذا الطفل يكون لديه الفرصة للتركيز والانتباه أثناء فتـرة سـكونه وهدوئـه وبصفة عامه وبرغم وجود معقوقات كثيره فإنه يجب علي الطفل أن يكون سـريع البديهة بحيث يمكنه أن يلمح الأشياء التي حوله بمجرد أن ينظر إليها نظرة سريعة وهو يتحرك بسرعة . ومن هنا يجب أن نستخدم أنواعاً معينة من اللعب التي تعطي نتيجة مع مجهود أقل حتى نوفر علي الوالدين محاولات عديدة لجذب انتباه أطفالهم وخاصة لو كان الأطفال من نوع النشاط الزائد .



وهناك أسباب أخري تعوق الطفل عن اللعب وهو ما يعرف بالطفل المفتقـد إلـي الحواس ومنهم الأطفالالصم والعمي عل سبيل المثال ، وهذا الطفل يظـل سـجين الظلام الصامت كما لو كان في رحم أمه فكيف يكون لهذا الطفل أن يكتـشف مـا حوله وهو يخاف ما وراء لمساته وحسه ومتي يحس ويعرف ما حوله وهو ينقصه النظر والسمع كغيره من الأطفال .

الأطفال المعاقون عادة ليس لديهم أو لديهم راغبه قليلة ومحدودة فـي اكتـشاف المجهول ، وبعض هؤلاء الأطفال تنأي بنفسها بعيداً كطريقة دفاعية لتجنب الإثارة حيث يجد هؤلاء صعوبة في استشعار نوعية من طرق الاتصال والتي تظهـر قبل مرحلة الكلام عن طريق التعبير بالوجه والاماءة بالرأس هـؤلاء هـم الـصم والعمي ، وكرد فعل لهؤلاء الأطفال فإنهم يستعينون علي الغموض الذي يحيط بهم ببعض السلوكات والطقوس المتكررة ، وهذا يتح أكثر في الأطفال الـصم الـذين يعانون أيضاً من قور في الكلام مثل التحريـك المتكـرر للـرأس ، والحركـات العشوائية للأصابع ، وتحريك اليدين ، وتحريك الأشياء المحيطة بهم قريبـاً مـن

الوجه وفسرت تلك الأفعال علي أنها تلهيهم عما يدور حولهم ، وتشبع بعضاً من رغباتهم . وعلي الجان الآخر تظهرهم بمظهر غريب لا يشجع من حولهم علي التعامل معهم وهؤلاء الأطفال يحتاجون إلي تدريبات لكي نقطع عليهم هذه الطقوس ونعيد صلتهم بالعالم الخارجي .

وفي نفس الوقت يلزم إعطاء الأطفال المعاقين الأمان والإحساس بأنه طفل عادي يلعب في مكان تواجد أسرته ، ويحس بأنه شخص له كيان في الأسرة وبدون ذلك فإننا نضيف إلي إعاقته نوعيه أخري من الإعاقة تعرف بالبله المبكر وهي إحدي علامات الأمومة المتخلفة أو الناقصة وفي السطور التالية توضح كيف أن اللعب والألعاب التي ينب عليها لعب الطفل ربما تخرجه من إعاقته لتخطوا به قدماً وتساعده علي التعامل مع البيئة المحيطة به ، وأيضاً الأشخاص المحيطين به ، وتثري من خبرته المحدوده لكي يستحوذ علي الفرص المتاحة لغيره من الأطفال الأصحاء ، وتدريبه من خلال برنامج تعليمي مركز يعطي له مذاق الاثارة الذي هو كفيل بتوسيع مداركه ومن الأفضل هنا اعطاء أمثله محدده لتوضيح كيف أن اللعب يخدم هذه الأهداف .

كيفية مساعدة الطفل الأعمي :

الأطفال المبصرون ينخرطون في نشاطهم كنتيجة طبيعية لما يرونه حولهم ، فالتسلسل الطبيعي لنشاط ما يكون عن طريق أن الطفل يبدأ مشاهدة الأشياء ، ثم بعد ذلك يحاول أن يحصل عليها بالزحف أو الحركة نحوها ، ثم عندما يصل اليها يركلها بعيداً ، ثم يحاول مرة أخري وهكذا . أما بالنسبة للطفل الأعمي فهو غافل عما حوله من أشياء وبالتالي لا يرد الحول عليها ، وعلي ذلك لا تكون هناك حركة لأنه يفتقد أهمية الحركة بالنسبة له ، وعلي ذلك فالطفل الأعمي له سيكولوجية محدودة جداً ملما هو الحال في قدرته الجسمانية ، ولأنه لا يري ما حوله فإنه لا يرغب في الوصول اليه ، وحتي إذا أعطي لعبة في يديه ، فإنه لا يستغلها في اللعب كما يفعل الطفل العادي . والمثال علي ذلك لو أعطينا كرة لطفل مبصر فإنه يركلها بعيداً ، ويتتبعها كي يحصل عليها مرة أخري ، أو أن يقذفها في ندوق أو

سله ثم يحاول الحول عليها ثانية . ولكن علي العكس بالنسبة للطفل الأعمي ، فإنه يخاف أن يقذف الكرة خشية أن يفقدها ، أو أن يقذف بها في صندوق لأنه لا يـــراه ولا يري محتوياته ، وبالنسبة للطفل العادي فإنه يبحث عن سبب للإثارة أقوي من أن يمسك الكرة في يده ، علي عكس الطفل الأعمي فإنه يبحث عن سبب آخر فـــي أن يلعق الكرة بلسانه ، أو يمسحها في وجه ، وتلك السلوكيات قد أشرنا اليها فـــي موضع سابق .

والتدريبات يجب أن تدار في إطار أن يلهي الطفل عما يأخذه في يديه أو فمـــه ونعلمه أن يستغني عن الشئ الذي في يديه ويأخذ غيره ، وفي هذا يجب أن تكـــون مجموعة اللعب مربوطة بحيث يتمكن الطفل من استردادها عندما يشاء ، وأيـــضاً يجب أن تكون لعبه بمواصفات خاصة ، أي مكونة من قطعتين مـــرتبطتين علـــي سبيل المثال عصا مع الطبلة ، أو ملعقة مع الطبق

لكي لا يضع اللعبة المفرده في فمه ، أو أن تكون علـــي هيئـــة صـــندوق بداخلـــه محتويات ، ندربه علي التعرف علي محتوياته ، ومن المهم أن تكون محتويات هذا الصندوق متنوعة وتتناسب مع الطفل واهتماماتـــه كمجموعـــة مـــن المفـــاتيح أو المكعبات ، كما يمكن استخدام الألعاب المجسمة القابلة للتحويل .

Trans formable Toys

بحيث يقوم الطفل بتنظيم مفردات الشكل الهندسي المجسم لإنتاج أشكال لها معني في حياته أو إنتاج أشكال مغايرة لشكلها الأصلي وتدخل في إطار الإبداع .

<u>التمتمة والنطق المبكـــــــر :</u>

بالنسبة للتعامل مع الأطفال العاجزين سمعياً فهناك ضرورة ملحة لإيجاد طريقة للكلام أياً كانت بدايتها فإنها سوف تكون نافعة للطفل . بالنسبة للطفل المعاق سمعياً وله القدرة علـــــي الكلام وحتى ولو كان هذا الكلام بطريقة بدائية أو متقطعة يكون التعامل معه أفضل مع طفـــل معاق لا يتكلم علي الإطلاق . كثيراً من الأطفال الذين لا يتمتعون بحاسة السمع ، يتمتعـــــون إلي حد كبير بالأشياء

الميكانيكية التي لها لمبات وأضواء . ومن خلال هذه الخاصيـــة تمكـــن العلمـــــاء مــــن اخـــــتراع جهـــاز إلكـــــــتروني يســـمي (الكـــــالـــدو سكــــــوب)

مزودة بأجهزة تتغير كاستجابة لأي كلام يصدره الطفل ، ولأن الطفـــل Kaleidoscope

يستمتع بهذا الجهاز ، فإنه يرغب دائماً في تغير شكله عن طريق أن يتكلم فها الكلام يغـــير من الشكل أمامه ، وبالتالي يحفزه علي الكلام المستمر ، وهذا الجهاز متصلاً بجهاز آخر

يعرف (project slides ويمكن تشغيله يـــدويـــــاً .

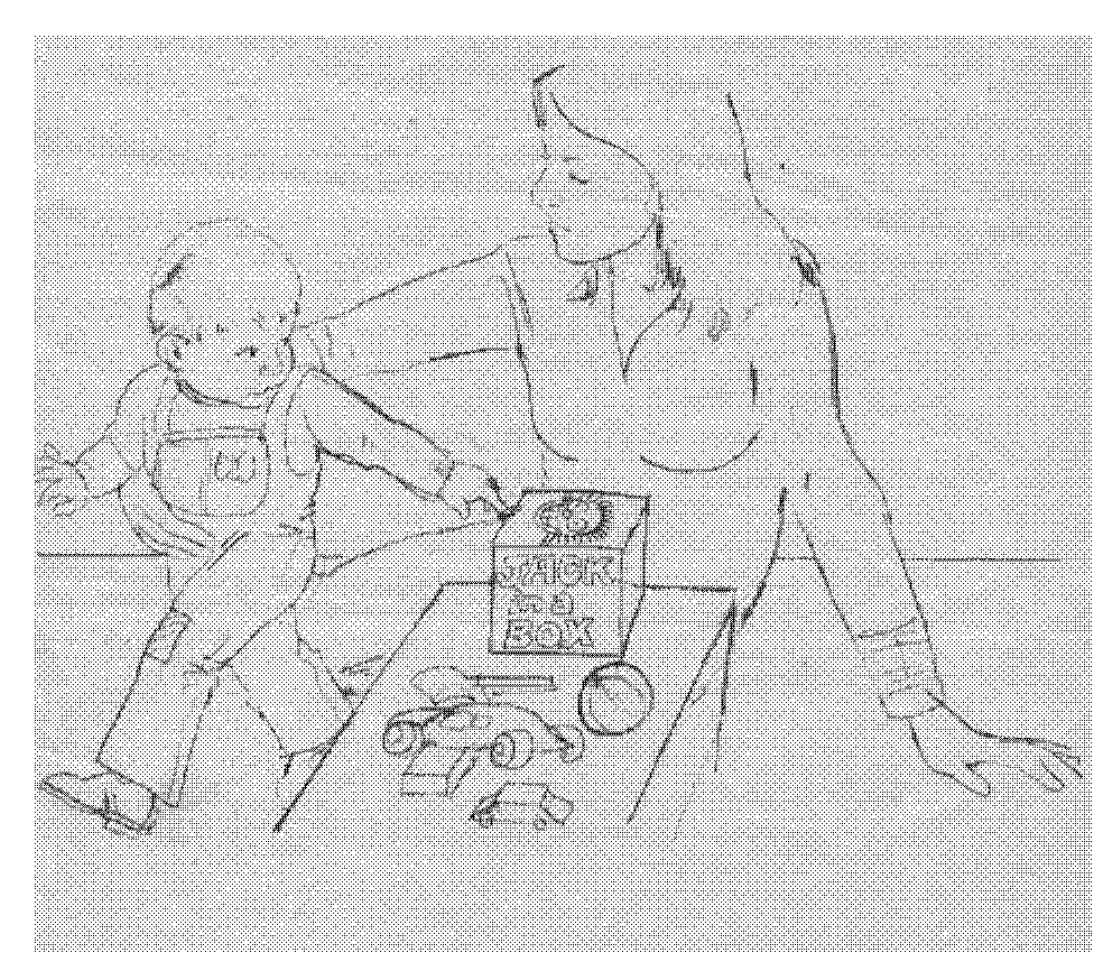
الـــبروجيكتـــور)

وهذا الجهاز يعمل آلياً بحيث تكون الصورة واضحة تماماً مع صحة نطق الكلمـــــة وهذا يعطي الطفل دفعة كي يري صورة واضحة أخري ، أي ينطق كلمة صحيحة أخري ، ومع أن هذا الجهاز أتاح لنا نتائج عظيمة مع بعض الحالات ، فيجب أيضاً تدعيمه بخطوات علاجية أخري تساعدنا لكي نصل إلي نتائج أعظم

النشاطات التى توسع المدارك :

بالنسبة للطفل slow in understanding فإنه أيضاً يعاني بطئ في النشاطات بطئ الفهم

الجسمانية والاجتماعية ، وهناك أيضاً تأثير علي الناحية العصبية للطفل إذا كـــان قليل الحركة ، ولأن الطفل يتعرض لمواقف صعبه نتيجة لحركته ، فإنـــه يـــصاب بنوع من الكسل والخمول ، ويكون بذلك رد فعله أقل مما يجب لأنه اعتـــاد علـــي الحركة المحدودة . ومثل هذا النوع مـــن الأطفال إذا غيرنا البيئة المحيطـــة بهـــم بطريقة واضحة ينتج عن ذلك تحسن أكبر في حالتهـــم .

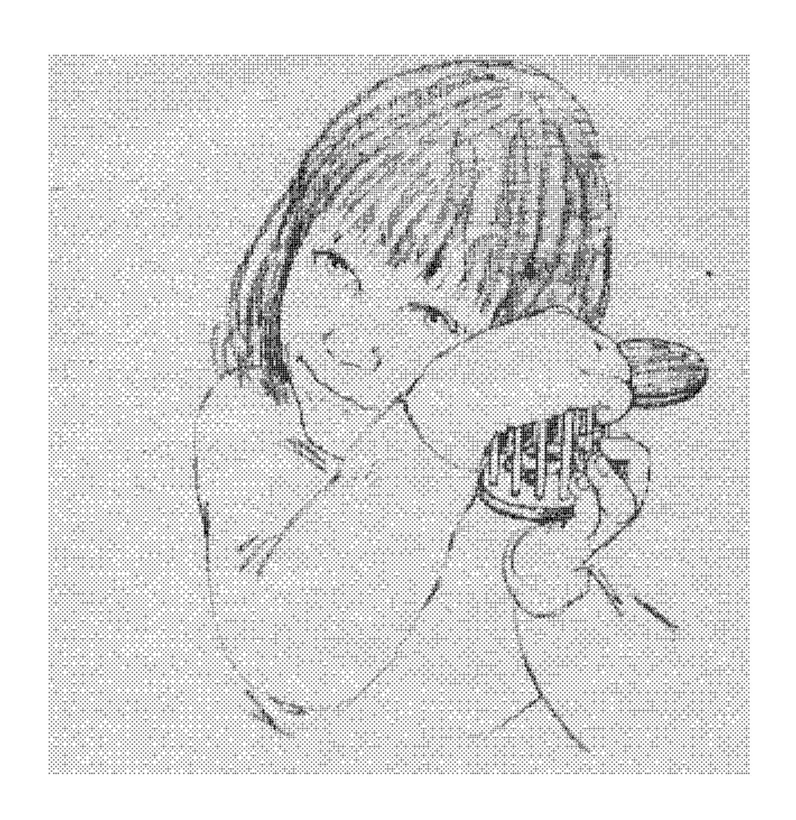


وفي ضوء تغيير البيئة المحيطة بالطفل للقضاء علي مخاوفهم ، استخدمت أنواع مختلفـــة من اللعب المطاطية التي يتغير شكلها بالنفخ مثل مراتب الهواء والمنطاد والزورق فنغير بذلك من شكل الغرفة ذات الحوائط الصلبة والأركان الحادة وبذلك نحولها لي حوائط مرنة مليئـــة بالهواء تصلح للعب والتنطيط عليها ، كما يمكـــن للطفل أن يختبر قدرته علي حمل الأشـــــياء الكبيـــرة المليئـــة بـــالهواء ، وتلـــك الخاصية تزيد من إثارة الطفل خاصة مع وجود أطفال أخـــــريين معـــه ، وبهـــذه الطريقة من اللعب يتحول الطفل سريعاً من حالة الخمول إلي حالة نشطة يقـــــوي من رد فعله في المواقف الأخرى ، ومن الممكن دفعه إلي الكلام ، وتساعده علـــي ممارســـــة أنواع عديدة من المهارات .

ومن السهل شراء هذا النوع من المراتب وكثيراً من دور الملاهي تتضمن غرفـــاً ملبئة بمثل هذه الأدوات المنتفخة بالهواء ولها مميزات وأحجام عملاقة وتوجد تحت أسماء مختلفة مثل   وهي أشياء ضـــرورية تعطـــي خبـــرات وفوائـــد كثيـــرة للأطفالmoon walkالمشي علي القمر
المعاقين ولمن يعمل علي مساعدتهم .

مساعدة الطفل في اكتساب المفاهيم الأساسية :

الاحتياجات الذهنية للطفل الأعمى تتم من خلال طريقة برايل ، أمـــــا في حالـــة الأطـــــــفال المبصرين فتكون هذه الاحتياجات متاحة بطريقة ذاتية وطبيعية فـــي حياتهم اليومية ولآخذ مثال علي ذلك فإنه من خلال اللعب اليومي للطفل فإنه يعرف أن الأشياء من حوله مقسمة ومصنفة ، وهناك أشياء متكاملة بطبيعتهـــا ووظيفتهـــا مثل الطبق والملعقة ، الكرسي والمنضدة ، السرير والملاءة ، وهناك أشياء مكملـــة لبعضها مثل أن ينام الطفل علي السرير ، وهناك أشيـــــاء مـــع كونهـــا منتميـــة لبعضها إلا أنها تختلف فيما بينها كالكراسي مثلاً وهذه كلها تعتمد علي النمـــــــو العقلي واللغوي أيضاً ، ولذلك فإنه غير مجدي أن تعلم الطفـــل كلمـــة " كرســـي " كلفـــظ ، ولكن من الأفضل أن يتعرف لي الكلمة من خلال وظيفتها ودورهـــا فـــي حياته وفي إحدى الدراســـات التي تقارن بين الطفل العادي والطفل الأعمـــى فـــي غرفة لعب الطفل باستخدام فيلم خاص لهـــذا الغرض لوحظ أن الطفـــل العـــادي (عمره سنتين) يستكشف غرفة لعبه من خلال فحصه الدقيق لهـــا ، واســـتطاع أن يخرج اللعبه ثم بحث عن شئ أو لعبه أخري مرتبطة بها ، مثلاً إذا وجـــــد بيـــت العرائس فإنه يبحث عن العروسة ويأتي بها ويدخلها داخل البيت ، أو
يجد منضدة قائمة بذاتها فيبحث عن الكراسي ويرتبها بصورة دائرية حول المنضدة



وعلي العكس عند تصوير طفل أعمي في نفس السن ، فإنه عندما يجـــد بيت العــرائس ويعرف أنه فارغ فإنه لا يستطيع البحث عن العروسة وإدخالها البيــت حتى إذا وجد العروســة فأين يجد البيت . وفي نفس الوقت عندما يجــد كرســي فيكون من الصعب عليه تمييز باقـــي الكراسي لكي يرتبها لأنه لا يري محتويات الغرفة ولا يتصور كيفية وضع الكراسي حولهــا. ومن ثم يجب أن نفكر جيداً في تصميم ألعاب تعليمية توفر فرص التعلم للطفل المعاق للتغلب علي إعاقتــه ، كمــا ينبغي علي المتعامل مع الطفل أن يدرك الفروق في تصور الشــيء الواحد بــين الطفل العادي والطفل الأعمى مثلاً فنموذج العربة كلعبه ، الأطفال العاديون يرونها مــن مسافة بعيدة ثم تبدأ تكبر وتكبر حتى تقف أمامهم ، مكونه من بابين ، وتجري علي عجــلات . أما الأعمى فتصوره من خلال الصوت الخافت ثم يزداد بعد ذلك وهي نظره معاكسة للطفل المتمتع بالنظر ، وحتى لو أتحنا الفرصة للطفل الأعمى من حس العربة بمفرداتها ، فإنه مــن العب عليه تخيلها ، لأن الإحساس فقط يشمل مجموعة من الأفعال المتتابعة ، فــي حــين أن الرؤية تعطــي صــوره متكاملــة للموقف .

دور البالغـــــين :

باختصار فإن الأطفال المعاقين ، وخاصة في ســنوات أعمــارهم المبكـــــرة يحتــاجون إلي الإغراء والإغواء والتملق لكي نقحمهم بين الناس والأشــياء ،فهــم يحتاجون إلي إمكانيات مثيره أكثر من الأطفال الاعتياديين . ولكن اللعب نفسها لا تخلف إمكانيات الإثارة هذه مهمــا كانت مصممة لهذا الغرض ، مما يــسبب قلقــاً مستمراً لمصممي ألعاب المعاقين ، فكل ما هنــاك أن البــالغين يــشترون اللعــب ويعطونها للطفل ولا يعرف أحد جدواها بعد ذلك . وعليــه فـــإن أدوات اللعــب المصممة لهذا الغرض ليست بديل لإقحام الكبار ، لكنها تظل وسيل مساعده للدخول في مرحلة التفاعل المثمر لطفل مع الآباء والآخرين ، فالمهم ه استغلال الكبار لمــا تحدثــه اللعبة من تأثير ليس في اللعبة ذاتها وستظل عزيمة الكبار هي الفيصل في خبرات اللعب العلاجــي فالألعاب في ذاتها لن تؤتي بالنتائج الدرامية المتوقعة .

The willing abult is an indispensable Part of the thera peutic play experience Toyos in their own donot produce dramatic results .

ويمكننا القول بأنه لا شئ يمكنه أن يحل محل الأم المهتمة إلا الأب المهتم ، فالأم هي أول وأفضل لعبة ، وأن الأمومة العلاجية من قبل الرجــل أو المــرأة أولـــي بالاهتمام برعاية الــطفل في مراحل نمه تطوره .

Probably nothing can really take the placa of the interested mother except the interested father and the mother is the first and best toy , and “ therapeutic mothering by the man or woman who is most concermed with the child care .

تلك الأمومة العلاجية ذات قيمة كبيرة جداً لدرجة أن كل جهــد يجــب أن يبــذل لمســــاعدتها بصورة مؤثرة . غالباً يقول الآباء أنه تنقصهم المعلومات عما يمكن أن يتوقعوه من طفلهـــم المعاق ، والصورة المثلي التي بها يساعدوه علي التقدم ، فليس من المفيد أن يعود الأبــــوان المنزل بنصيحة من متخصص تقول " شــجع طفلك " بدون أن تقدم لهم أي فكرة عن كيفية ذلك ، وليس أيضاً من الكفاية أن تتح

الآباء بنوعية الألعاب التي يشترونها ، ولكنهم يحتاجــون أن يكون لــديهم وعــي بمختلف فرص التعلم التي يمكن أن يحصلوا عليها من كل لعبــة علــي حــــده ، ويحتاجون أيضاً أن يتفهموا الهدف والمنطق وراء كل روتين حتى لا يصبح روتيناً جامــدا ، ولكن يصبح نشاطاً ، وكأنما صنع خصيصاً لطفلهم ، حيث يمكن لمكتب اللعاب أن تساعــد الأباء أن يأخذوا دورهم العلاجي بثقة .

ببساطة فعن الأباء بلعبهم مع أطفالهم فإنهم يعيدون تكوين النشاط الكلي للطفل ، بالطريقــة التي لا يمكن للطفل أن يكتسبها إذا ترك للأدوات فقط ،

وهذا صحيح حتى حينما يكون هــذا الاتصال قبل سن الكلام ، حتــى وإن كــان الكلام يتداول بصعوبة . لاحظ هذا المثال الحي من إحدى الدراسات .

((طفلة ذكية جداً ولكنها صماء تلعب وحدها مع دميتها . تأخذ الدميــة إلــي ســـريرها وتقبلها وتحتضنها ، ثم تضع لها الوسادة في السرير ، ولكنها تــضع الدمية في وضع عكس الرأس مكان القدم ، ثم تكتشف خطأها فتضع الدميــة فــي الوضع الصحيح ، وعندما تحــاول الطفلة تغطيتها فإنها تغطيها بالمرتبة وتــضعها فوق الدمية وتنتقل إلي لعبة أخري اعتقــاداً منها أنها قد أدت دورها)) .

ولكن فقط حين نري أمها تلعب معها فإننا نري الدور الذي تقــوم بــه الأم فــي مساعدة الطفلة علي تعلم كيفية معاملة دميتها بصورة مناسبة . ويمكننــا أن نــري كيفية التفاعل الذي تحاول الأم أن تعلم طفلتها الماء من خــلال الإشــارات بــنفس الكلمات التي يتعلم بها الطفل الاعتيادي كــيف يتعامل مع الدميــة . علــي ســبيل المثال تكلمت معها أمها عن الفرق بين المرتبة والمــلاءة وأيهمــا توضــع أولاً ، وعلمتها كيف تخلع ملابس الدمية ثم تعيد إلباسها ، وأنها حين تكون عارية ربمــا تكون متعبة وهكذا كل ذلك في أفعال متتابعة وتناسبة وجهاً لوجــه . ويمكننــا أن نخمن أنه مــن خلال هذا التفاعل فقط تعلمت الطفلة بالفعل أن تدرك أن الدمية تنام ورأسها تحــت الغطــاء الشفاف " الناموسية " وبهذه الطريقة التخيلية للعب فإننــا نحتاج إلي اللغة وإلي اللعبة في تناغم مستمر .

إن بعض الأطفال المعاقين يكن لديهم كره لأي شئ جديد ، وربما يكـــون مـــن الصعب جداً تقديم لعبة غير معتادة لهم . هنا تأتي أهمية الآباء مـــرة أخـــري فـــي إغراء الطفل نحو اللعبـــة ، وحماسة الأم والأب تخدم في هذا

المجال متمثلة في نبرة صوتهم وتعبيرات وجوههم ، وقـــد يفيد الإلحاح المعتدل في إحضار اللعبة لمدة دقائق يعلم فيه الأبوان أن استقبال الطفل لها يكون مفيداً في ذلك التوقيت ، كما يمكن إرجاء تقديمها إذا كان التقبل لها غير ناجح مـــن أول وهلـــه ، ويمكن تقديمها بعد شهر بالتعاون مع أخ أو أخت . ويلزم للأبـــاء أيـــضاً معرفـــة نقـــــاط ضعف طفلهم ودرجة حساسيته للأشياء والمواقف .

وبمجرد أن يكتسب الطفل مهارة جديدة من خلال لعبة فإنه ســـوف يحـــاول أن يمارسها خارج نطاق الحدود التي رسمت لها ، والطفل المعاق يحتاج إلي المساعدة في توفيـــق مهـــاراتـــــه للمواقف المختلفة وتلك تتطلب كفاءة الآباء لمعرفة متـــي يكون الطفل علي استعداد لتعلم مهارة جديدة .

إن العلاج المتمثل في قيمة اللعبة والمهارات التي تنميها هذه اللعبة لـــيس هـــو نهاية المطاف ، فالمكافأة الكبرى التي ينتظرها كل شـــخص مهـــم هـــي التفاعـــل الإيجابي بين الآباء والطفـــل والأهم من ذلك عدم فقدان الأمل فغالبـــاً مـــا تكـــون محاولاتهم السابقة للعب مع الطفل مخيبـــــة للآمال وفي بعض الأحيـــان يفقـــودن الأمل في قدرة طفلهم علي اللـــعب وفي قدرتـــــهم علـــي مساعدته .